

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย  
ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2561  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

PHYSICAL EDUCATION LEARNING MANAGEMENT USING THAI FOLK GAMES TO  
ENHANCE PHYSICAL FITNESS, HONESTY AND RESPONSIBILITY OF EARLY CHILDHOOD



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Education in Health and Physical Education

Department of Curriculum and Instruction

Faculty of Education

Chulalongkorn University

Academic Year 2018

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย
โดย	น.ส.วรรณนิศา พงษ์จรัสกาล
สาขาวิชา	สุขศึกษาและพลศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธนะ ดิงศภัทย์

---

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ  
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณะบดีคณะครุศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เต็มเพชร สุขคณาภิบาล)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธนะ ดิงศภัทย์)

..... กรรมการ  
(ศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สรายุทธพิทักษ์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เต็มเพชร สุขคณาภิบาล)

วรรณนิศา พงษ์จรัสกาล : การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริม  
สมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย. ( PHYSICAL EDUCATION  
LEARNING MANAGEMENT USING THAI FOLK GAMES TO ENHANCE PHYSICAL FITNESS,  
HONESTY AND RESPONSIBILITY OF EARLY CHILDHOOD) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.สุธนะ  
ดิงศภัทย์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความ  
ซื่อสัตย์และความรับผิดชอบก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา  
โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย และของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ  
2) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบหลังการทดลอง  
ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย กับนักเรียนกลุ่ม  
ควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ ตัวอย่างคือ นักเรียนปฐมวัยชั้นปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี โรงเรียน  
สังกัดกรุงเทพมหานครแห่งหนึ่ง จำนวน 46 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 23 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 23  
คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย จำนวน 16 แผน  
แบบทดสอบสมรรถภาพทางกาย และแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย  
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนด้วยค่า “ที” (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบหลังการทดลองของ  
นักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบหลังการทดลองของ  
นักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สาขาวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา

ปีการศึกษา 2561

ลายมือชื่อนิสิต .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 6083378627 : MAJOR HEALTH AND PHYSICAL EDUCATION

KEYWORD: THAI FOLK GAMES / PHYSICAL FITNESS / HONESTY / RESPONSIBILITY / EARLY CHILDHOOD

Wannisa Pongjirangkan : PHYSICAL EDUCATION LEARNING MANAGEMENT USING THAI FOLK GAMES TO ENHANCE PHYSICAL FITNESS, HONESTY AND RESPONSIBILITY OF EARLY CHILDHOOD. Advisor: Asst. Prof. Suthana Tingsabhat, Ph.D.

The purposes of this study were 1) to compare the average score of physical fitness, honesty and responsibility before and after of the experimental group which received physical education learning management using thai folk games and the control group which received regular learning management, and 2) to compare the average score of physical fitness, honesty and responsibility after the experimental between group received physical education learning management using thai folk games and the control group which received regular learning management. The sample included 46 students from early childhood, age 5-6 years old, of one School in Bangkok. There were 23 students in the experimental group and 23 students in the control group. The research instruments were comprised of sixteen physical education learning management using thai folk games, physical fitness test, honesty and responsibility test. The data were analyzed by mean, standard deviation and t-test.

The research findings were as follows:

1) The average of physical fitness test results, honesty and responsibility scores of the experimental group after implementation was significantly higher than before implementation at .05 level

2) The average of physical fitness test results, honesty and responsibility scores of the experimental group after implementation was significantly higher than the control group at .05 level

Field of Study: Health and Physical Education Student's Signature .....

Academic Year: 2018 Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้และความดูแลเอาใจใส่อย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธนะ ดิงศภัทย์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการให้คำปรึกษา คำแนะนำ ตรวจสอบแก้ไขวิทยานิพนธ์ให้มีความถูกต้องสมบูรณ์ มีคุณค่าทางวิชาการ รวมทั้งการดูแลเอาใจใส่และความช่วยเหลือในทุกด้านมาโดยตลอดระยะเวลาที่ผู้วิจัยขอคำปรึกษา ทำให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์ในการทำวิจัย ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความเมตตาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

กราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เต็มเพชร สุขคณาภิบาล ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์และกรรมการภายนอก ศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สรายุทธพิทักษ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่กรุณาให้คำแนะนำและเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขที่เป็นประโยชน์ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

กราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มานิต โกศลอินทรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ญัฐพร สุตดี อาจารย์ ดร. อุไรवास อารังอรธ รองศาสตราจารย์ ดร.กมลวรรณ ตังชนกานนท์ และอาจารย์ ดวงพร พันธแสง ที่ให้คำแนะนำและตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

กราบขอบพระคุณผู้อำนวยการ คณะผู้บริหารและคณาจารย์โรงเรียนเสนาบดี สำนักงานเขตจตุจักร ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการใช้สถานที่เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมทั้งอำนวยความสะดวก สนับสนุนและเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยในครั้งนี้ และขอบคุณนักเรียนปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ที่ได้เสียสละเวลาเข้าร่วมด้วยความตั้งใจเป็นอย่างดีโดยตลอด

กราบขอบพระคุณครอบครัวเป็นอย่างสูงที่ให้การสนับสนุนทางด้านการศึกษามาโดยตลอด และเป็นกำลังใจให้เสมอมาตลอดจนสำเร็จการศึกษา ขอกราบขอบพระคุณ ครู อาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ อบรมสั่งสอนให้กับผู้วิจัย

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้วิจัยทุกท่าน ตลอดจนพี่ ๆ น้อง ๆ สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาและสาขาอื่น ๆ ที่ให้ความช่วยเหลือ คอยแนะนำ ปรึกษาตลอดระยะเวลาที่เข้าศึกษาในระดับปริญญาโทมหาบัณฑิตที่คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจาก “ทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิต” บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญ

	หน้า
.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	6
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
สมมติฐานของการวิจัย.....	6
ขอบเขตการวิจัย.....	6
คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
1. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560.....	11
1.1 ปรัชญาการศึกษาปฐมวัย.....	11
1.2 วิสัยทัศน์การศึกษาปฐมวัย.....	11
1.3 หลักการการศึกษาปฐมวัย.....	11

1.4	หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย .....	12
1.5	ตัวบ่งชี้ และสภาพที่พึงประสงค์ .....	13
2.	การจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับปฐมวัย .....	14
2.1	ความหมายของวิชาพลศึกษา.....	14
2.2	หลักการจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับปฐมวัย.....	16
3.	การละเล่นพื้นบ้านไทย.....	22
3.1	ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านไทย .....	22
3.2	ประเภทของการละเล่นพื้นบ้านไทย .....	24
3.3	ความสำคัญ คุณค่าและประโยชน์.....	26
3.4	การวิเคราะห์การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับปฐมวัย.....	29
4.	พัฒนาการของเด็กปฐมวัย .....	46
4.1	ความหมายของเด็กปฐมวัย .....	46
4.2	พัฒนาการเด็กปฐมวัย .....	46
5.	สมรรถภาพทางกายที่จำเป็นต่อเด็กปฐมวัย .....	49
5.1	ความคล่องแคล่ว .....	49
5.2	การทรงตัว.....	50
5.3	สัมพันธ์ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน .....	51
6.	คุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่จำเป็นต่อเด็กปฐมวัยด้านคุณธรรม จริยธรรม .....	52
6.1	ด้านความซื่อสัตย์.....	53
6.2	ด้านความรับผิดชอบ.....	54
7.	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	55
7.1	งานวิจัยที่เกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้าน .....	55
7.2	งานวิจัยที่เกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ .....	57
8.	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	59



บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย .....	60
ชั้นที่ 1 การเตรียมการทดลอง.....	62
1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	62
2. การกำหนดประชากรและตัวอย่าง.....	62
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	63
3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง .....	63
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล .....	67
ชั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล .....	70
2.1 การกำหนดแบบแผนการทดลอง.....	70
2.2 การติดต่อประสานงานก่อนการทดลอง.....	71
2.3 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล .....	71
ชั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้.....	73
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	75
ตอนที่ 2 วัดค่าสถิติเชิงพรรณนา ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8.....	76
ตอนที่ 3 วัดค่าสถิติเชิงพรรณนา ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของผลการสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 .....	84
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	92
สรุปผลการวิจัย.....	92
อภิปรายผลการวิจัย.....	100

ข้อเสนอแนะการวิจัย.....	107
บรรณานุกรม.....	109
ภาคผนวก.....	114
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ .....	115
ภาค ข เครื่องมือวิจัย.....	117
ภาค ค. ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	221
ประวัติผู้เขียน.....	244



## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 หลักการจัดกิจกรรมพลศึกษาสำหรับปฐมวัย .....	18
ตารางที่ 2 พิจารณาคัดเลือกกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยไปใช้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา โดยใช้ เกณฑ์ในการพิจารณาคัดเลือกของ วิราภรณ์ ปนาทกุล (2531 อ้างถึงใน กิตติพงษ์ ตรูวรรณ, 2558) .....	29
ตารางที่ 3 การวิเคราะห์การเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และ ความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย.....	33
ตารางที่ 4 การวิเคราะห์การเล่นพื้นบ้านไทยตามวิธีการเล่นจำแนกตามประเภทการเล่นของ วิเชียร เกษประทุม (2550).....	36
ตารางที่ 5 วิธีการเล่นกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยทั้ง 16 กิจกรรมและด้านที่ส่งเสริม .....	38
ตารางที่ 6 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทย .....	65
ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยกับการจัดการ เรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ.....	65
ตารางที่ 8 เกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ .....	68
ตารางที่ 9 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในชั้นของแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	69
ตารางที่ 10 แบบแผนการทดลอง.....	70
ตารางที่ 11 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ก่อนการ ทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....	71
ตารางที่ 12 โครงการแผนการจัดการเรียนรู้ระยะยาว .....	72
ตารางที่ 13 จำนวน ค่าร้อยละแสดงเกี่ยวกับค่าน้ำหนักและส่วนสูงของตัวอย่าง.....	75
ตารางที่ 14 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) ของผลการทดสอบ สมรรถภาพทางกายของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8.....	76

ตารางที่ 15 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) ของผลการทดสอบ  
สมรรถภาพทางกายของนักเรียนกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ..... 78

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) จากการเปรียบเทียบผล  
การทดสอบสมรรถภาพทางกายของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง..... 80

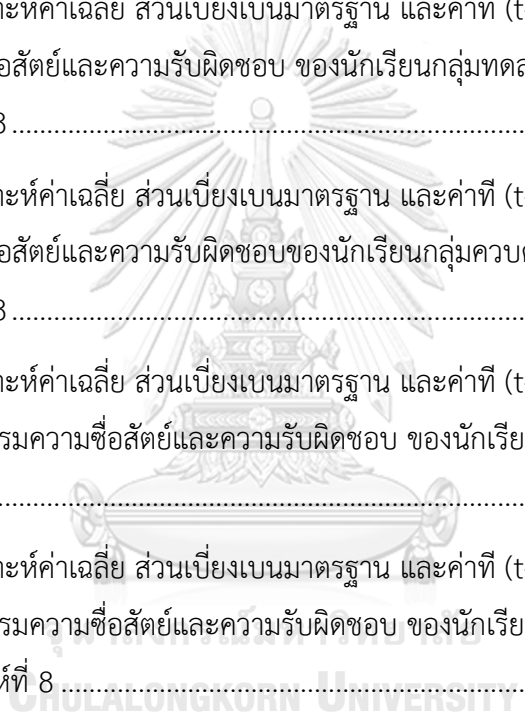
ตารางที่ 17 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) จากการเปรียบเทียบผล  
การทดสอบสมรรถภาพทางกายของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8  
..... 82

ตารางที่ 18 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) ของผลการสังเกต  
พฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลองและหลัง  
การทดลองสัปดาห์ที่ 8 ..... 84

ตารางที่ 19 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) ของผลการสังเกต  
พฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของนักเรียนกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองและหลัง  
การทดลองสัปดาห์ที่ 8 ..... 86

ตารางที่ 20 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) จากการเปรียบเทียบผล  
ของการสังเกตพฤติกรรมความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม  
ก่อนการทดลอง..... 88

ตารางที่ 21 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) จากการเปรียบเทียบผล  
ของการสังเกตพฤติกรรมความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม  
หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ..... 90



## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	59
ภาพที่ 2 แสดงขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย.....	61
ภาพที่ 3 กราฟแสดงการเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกาย ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง สัปดาห์ที่ 8 ของนักเรียนกลุ่มทดลอง.....	77
ภาพที่ 4 กราฟแสดงการเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกาย ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง สัปดาห์ที่ 8 ของนักเรียนกลุ่มควบคุม .....	79
ภาพที่ 5 กราฟแสดงการเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกาย ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม .....	81
ภาพที่ 6 กราฟแสดงการเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกาย หลังการทดลองของสัปดาห์ที่ 8 ของ นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....	83
ภาพที่ 7 กราฟแสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบก่อนการทดลอง และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของนักเรียนกลุ่มทดลอง.....	85
ภาพที่ 8 กราฟแสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบก่อนการทดลอง และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของนักเรียนกลุ่มควบคุม .....	87
ภาพที่ 9 กราฟแสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ก่อนการทดลอง ของนักเรียน กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....	89
ภาพที่ 10 กราฟแสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ หลังการทดลอง ของสัปดาห์ที่ 8 ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....	91

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีสำคัญในการพัฒนาประเทศ ช่วงแรกเกิดถึง 6 ปี มีการพัฒนาทางด้านร่างกายอย่างรวดเร็วจึงต้องได้รับการเสริมสร้างที่เหมาะสมกับวัย หากไม่ได้รับการพัฒนาหรือเสริมสร้างให้เหมาะสมกับวัยแล้ว อาจเกิดปัญหาภาวะทางด้านร่างกายได้ ดังจะเห็นได้จาก สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (อรุณี หรดาล, 2560) จากผลการประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัยทั่วประเทศที่จับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546 ในปีการศึกษา 2549 2551 2553 และ 2557 พบว่าเด็กมีพัฒนาการด้านร่างกายต่ำที่สุดเป็นอันดับสองรองจากพัฒนาการด้านสติปัญญา ขณะที่ปีการศึกษา 2555 เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการด้านร่างกายต่ำที่สุดเมื่อเทียบกับพัฒนาการด้านอื่น ๆ จากผลการประเมินที่กล่าวมาพัฒนาการทางด้านร่างกายที่จำเป็นสำหรับเด็กปฐมวัย คือสมรรถภาพทางกายด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว และตา-มือประสานสัมพันธ์กันซึ่งควรได้รับการพัฒนาให้เหมาะสมกับวัย ดังที่ พระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช (2514 อ้างถึงในปิยะนุช สุวรรณเทพ, 2556) “การให้การศึกษาแก่เด็กต้องเริ่มตั้งแต่เกิด ขึ้นต้น ก็ต้องสอนให้รู้จักใช้อวัยวะและประสาทส่วนต่าง ๆ ต้องคอยควบคุมฝึกหัด จนสามารถใช้อวัยวะและประสาทส่วนนั้น ๆ ทำกิจวัตรทั้งปวงของตนเองได้ เมื่อสามารถทำกิจวัตรของตัวเองได้แล้ว ถัดมา ก็ต้องสอนให้รู้จักทำการต่าง ๆ ให้รู้จักแสวงหาสิ่งต่าง ๆ ตามที่ต้องการให้ได้มากขึ้น เพื่อทำให้ชีวิตมีความสะดวกมีความสบาย การให้การศึกษาขั้นนี้ ได้แก่การฝึกกายให้มีความคล่องแคล่ว ขำนิขานาญ และสามารถในการปฏิบัติ ประกอบกับการสอนวิชาความรู้ต่าง ๆ อันเป็นพื้นฐานสำหรับการประกอบอาชีพเลี้ยงตัว การให้การศึกษาอีกขั้นหนึ่ง คือการสอนและฝึกฝนให้เรียนรู้วิทยาการที่ก้าวหน้าขึ้นไป พร้อมทั้งการฝึกฝนให้รู้จักใช้เหตุผลสติปัญญาและหาหลักการของชีวิต เพื่อให้สามารถสร้างสรรค์ความเจริญองงามทั้งทางกายและทางความคิด” เห็นได้ว่า พื้นฐานของการเริ่มต้นที่สำคัญที่สุดที่ควรพัฒนาให้กับเด็ก คือการพัฒนาทางด้านร่างกาย จนสามารถช่วยเหลือดูแลตนเองและมีความพร้อมที่จะพัฒนาในด้านอื่น ๆ ต่อไป

ในการพัฒนาทางด้านร่างกายของเด็กนั้น จะต้องถูกกระตุ้นด้วยกิจกรรมที่มีการใช้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายในการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญต่อการเจริญเติบโตของเด็ก ประเภทสื่อกิจกรรม

ที่เป็นการกระตุ้นให้เด็กได้มีพัฒนาการด้านร่างกายตามวัย คือ การเล่น เพราะการเล่นทำให้เด็กเกิดความรู้สึกสนุกสนาน พร้อมได้เคลื่อนไหวร่างกายเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ในการเล่นร่วมกับผู้อื่นเป็นการเข้าสังคม ฝึกความคิดแก้ปัญหาขณะที่เล่น จากการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยพบว่าการเล่นพื้นบ้านไทยสามารถส่งเสริมสมรรถภาพทางกายด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว การใช้ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน ซึ่งสอดคล้องกับ (กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2557) ให้ความหมายว่า การเล่นพื้นบ้านเป็นกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาอารมณ์สนุกสนานการเล่นพื้นบ้านของไทยเป็นกิจกรรมที่ยอมรับร่วมกันในสังคมว่าเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น มีการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง การเล่นพื้นบ้านเป็นกิจกรรมที่เน้นความสนุกสนานไม่เน้นการแข่งขัน จึงมีคุณค่าและมีส่วนสำคัญในการหล่อหลอมพฤติกรรมโดยเฉพาะกับเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์ทางสังคมให้กับเด็กทำให้เด็กไทยประสบความสำเร็จในการเล่นจนเกิดความภาคภูมิใจในตนเองเห็นคุณค่าของตนเอง กล้าคิดกล้าแสดงออก รู้จักการปรับตัวให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขอีกทั้งยังช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยการรอย การช่วยเหลือการแบ่งปันและการเป็นผู้นำผู้ตาม สิ่งเหล่านี้เป็นผลที่จะเกิดโดยตรงจากการการเล่นของเด็กที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตและพฤติกรรมทางสังคมของเด็กวัยนี้ที่ต้องเสริมสร้างพัฒนาการให้พร้อมในการเจริญเติบโตและการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้นไป อย่างมีประสิทธิภาพ ดังจะเห็นได้ว่าการการเล่นพื้นบ้านได้มีความสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560

ซึ่งหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 มุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษา มุ่งเน้นให้เกิดพัฒนาการทั้ง 5 ด้านแก่ผู้เรียน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เพื่อให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2548) วิชาพลศึกษาเป็นวิชาที่เป็นไปตามหลักการเรียนรู้ที่ว่า เป็นการเรียนรู้ด้วยการกระทำหรือการลงมือปฏิบัติจริง ครูมีหน้าที่จัดการเรียนรู้ให้เด็กได้รับการพัฒนาทั้ง 5 ด้าน และได้รับความสนุกสนานด้วย ดังจะเห็นได้จาก สาระการเรียนรู้ ที่เป็นสื่อกลางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก เพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็กให้เป็นไปตามจุดหมายของหลักสูตรที่กำหนด ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย คือการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ กล้ามเนื้อมัดเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อและระบบประสาท ในการทำกิจวัตรประจำวันหรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ การเคลื่อนที่ การ

เคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์ การขว้าง การโยน การเตะ การจับ การหยิบ การปั้น การฉีก การตัด การปะ การร้อยวัสดุ เป็นต้น ครูจึงต้องจัดกิจกรรมให้เด็กได้พัฒนาและมีความสุขสนุกสนานควบคู่ไปพร้อมกัน

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่กำลังมีการพัฒนาด้านต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา เพื่อให้มีความพร้อมในการเจริญเติบโตขั้นต่อ ๆ ไป การซึมซับรับรู้ถึงสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเป็นสิ่งที่เด็กจะเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เด็กไม่สามารถใช้สมองในการคิดวิเคราะห์ เพื่อตัดสินใจหรือประเมินคุณค่าได้ แต่เด็กจะซึมซับจากสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว หากสิ่งแวดล้อมรอบตัวดี ส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการที่ดี ก็ส่งผลดีกับเด็กในระยะยาว แต่ในปัจจุบันในทางตรงกันข้ามประเทศไทยมีปัญหาเรื่องการทุจริตคอร์รัปชันค่อนข้างมาก ซึ่งตรงกับ นิติ์โพล (2559 : ออนไลน์) ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) ร่วมกับ สถาบันบัณฑิตพัฒนาบริหารศาสตร์ (นิด้า) เปิดเผยผลสำรวจเรื่อง สถานการณ์คุณธรรมของสังคมไทย ในหัวข้อ สถานการณ์ปัญหาที่มีความรุนแรงในสังคมไทย โดยประเด็นที่วิกฤตมากที่สุด คือ ปัญหาความซื่อสัตย์สุจริต การทุจริตคอร์รัปชัน ร้อยละ 20.73 และได้ทำการสำรวจในหัวข้อ คุณธรรมที่เยาวชนไทย(อายุ 15-18 ปี) ควรได้รับการปลูกฝัง พบว่า ร้อยละ 75.35 ควรจะปลูกฝังเรื่อง ความซื่อสัตย์ สุจริต และในการสำรวจหัวข้อ คุณธรรมในการอยู่ร่วมกันในประชาคมอาเซียน พบว่า ร้อยละ 59.19 อยากให้มีความซื่อสัตย์สุจริตจริงใจต่อกัน จะเห็นได้ว่าประเทศไทยควรมีการปลูกฝังตั้งแต่เล็ก ๆ เพื่อให้เด็กได้ซึมซับและปลูกฝังความซื่อสัตย์ เพราะเนื่องจากเด็กยังขาดความเข้าใจเรื่องความซื่อสัตย์ เมื่อเจอเหตุการณ์หรือสถานการณ์ยังไม่สามารถแยกแยะหรือคิดวิเคราะห์เพื่อตัดสินใจได้ ดังนั้นตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (2560-2564) ได้ระบุว่า ระบบและกระบวนการยุติธรรมไม่สามารถอำนวย ความยุติธรรมได้อย่างเสมอภาคและเป็นธรรม รวมทั้งการขาดธรรมาภิบาลในสังคมไทยทำให้การทุจริต ประพฤติมิชอบยังเป็นปัญหาสำคัญของประเทศ ในช่วง 5 ปีต่อจากนี้ไป จึงเป็นช่วงเวลาสำคัญที่ต้องเร่งปฏิรูปการบริหารจัดการภาครัฐให้เกิดผลสัมฤทธิ์อย่างจริงจัง เพื่อให้เป็นปัจจัยสนับสนุนสำคัญที่จะช่วยส่งเสริม การพัฒนาประเทศในทุกด้านให้ประสบผลสำเร็จบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ในช่วงแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ซึ่งในหลายประเทศก็ได้ให้ความสำคัญของเรื่องความซื่อสัตย์เช่นกัน

หลายประเทศได้มีการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมให้ตั้งแต่เด็ก ๆ เพราะเห็นความสำคัญของเด็กที่จะก้าวไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ในอนาคตข้างหน้า เพื่อช่วยพัฒนาประเทศชาติต่อไป กับคำกล่าวที่เป็นที่ยอมรับว่าเด็กในวันนี้ คือผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า ดังนั้นวิธีในการปลูกฝังอาจจะมีหลากหลายวิธี หลากหลายรูปแบบตามแต่ประเทศนั้น ๆ ดังเช่น (จินตนา พุทธเมตตะ, 2548ก, 2548ข)กล่าวถึงนโยบายการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมในสังคมของประเทศอินเดีย เริ่มต้นปลูกฝังจากครอบครัวตั้งแต่อายุยังน้อย ผ่านนิทานการเล่าเรื่องราวจากผู้ใหญ่ หรือนโยบายการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมในสังคม



ของประเทศสาธารณรัฐเกาหลี มีในหลักสูตรการเรียนการสอนที่สอนถึงคุณธรรมจริยธรรม ถูกกำหนดไว้ในระดับชั้นต่าง ๆ ระดับชั้นอนุบาล ถึงประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 จะปลูกฝังเรื่องความเป็นระเบียบในสังคม การเกรงกลัวต่อบาป ละอายต่อการทำผิด กล้าขอโทษ และกล้ารับผิดชอบ มีความกตัญญู จิตสำนึกในการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขและมีความซื่อสัตย์ อังคณา กลินันท์ (2539) ได้กล่าวว่า คุณธรรมเป็นสิ่งที่ควรปลูกฝังตั้งแต่วัยเด็ก เพราะคุณธรรมเป็นรากฐานของความเจริญรุ่งเรือง มั่นคง สงบสุขของสังคมและประเทศชาติ เช่นเดียวกับโคลเบอร์ก (อ้างถึงในอังคณา กลินันท์, 2539) ได้แบ่งพัฒนาการทางจริยธรรมเป็น 3 ระดับ แต่ละระดับแบ่งเป็น 2 ชั้น พัฒนาการทางจริยธรรมของมนุษย์เป็นไปตามลำดับขั้นโดยผ่านขั้นต้นซึ่งเป็นรากฐานของพัฒนาการทางจริยธรรมขั้นต่อไปและเมื่อผ่านแล้วยากที่จะกลับไปขั้นเดิมอีก ความตอนหนึ่งของพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชตรัสว่า “...ความซื่อสัตย์ สุจริตเป็นพื้นฐานของความดีทุกอย่าง เด็ก ๆ จึงต้องฝึกฝนอบรมให้ เกิดมีขึ้นในตนเอง เพื่อจักได้เติบโตขึ้นเป็นคนดีมี ประโยชน์ และมีชีวิตที่สะอาดที่เจริญมั่นคง...” พระราชทานเนื่องในวันเด็กแห่งชาติ พ.ศ. 2531 สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2552 : ออนไลน์)

นอกจากความซื่อสัตย์สุจริตเป็นเรื่องหนึ่งที่ต้องปลูกฝังทางด้านคุณธรรมแล้วนั้นความรับผิดชอบก็ยังเป็นเรื่องที่ต้องปลูกฝังตั้งแต่วัยเด็กด้วยเช่นกัน หากขาดการปลูกฝังเรื่องความรับผิดชอบแล้วนั้นในภายภาคหน้า จะทำการโดยย่อไม่สำเร็จ “...การจะเล่าเรียนหรือทำการใด ๆ ให้สำเร็จได้ด้วยดีโดยตลอดนั้น ขึ้นอยู่กับความตั้งใจจริงเป็นใหญ่ เพราะความตั้งใจจริงนี้ เป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยกำจัดความเกียจคร้าน ความอ่อนแอ และความท้อถอย ได้อย่างดีจึงจะปลูกฝังความเอาใจใส่ ความขยันหมั่นเพียร ให้เกิดเป็นนิสัย และนิสัยที่ดี ที่ปลูกไว้แต่เยาว์วัย จะเป็นคุณสมบัติติดตัวไปในวันข้างหน้า จะช่วยพาตัวให้ออกจก สามารถเอาชนะอุปสรรคและปัญหาต่าง ๆ ได้โดยตลอดและประสบความสำเร็จความเจริญรุ่งเรืองตลอดไปในชีวิต...” พระบรมราโชวาทพระราชทานแก่คณะอาจารย์ ครู และนักเรียน พ.ศ. 2517 (ไทยรัฐออนไลน์, 2559 : ออนไลน์) ดังนั้นหากมีความรับผิดชอบติดตัวตั้งแต่วัยเด็กย่อมเกิดผลดีแก่ตนเอง อีกทั้งหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 ได้ระบุสภาพที่พึงประสงค์ มาตรฐานที่ 5 ให้มีความรับผิดชอบในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560

จากการศึกษางานวิจัยที่ผ่านมาพบว่าม้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้านไทย ดังเช่น พิรวัดณ์ ชลเจริญ (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่ากิจกรรม

พลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านอาเซียนสามารถพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน ประถมศึกษาได้ ปิยะนุช สุวรรณเทพ (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพัฒนาการของเด็ก ปฐมวัยตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์(12 มาตรฐาน) โดยการจัดกิจกรรมการละเล่นไทย สำหรับเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการละเล่นไทยสำหรับเด็กปฐมวัยสามารถส่งเสริม พัฒนาการตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยได้ คำผาย สุจินต์ (2555) ได้ทำ การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการละเล่นพื้นเมืองไทย เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้น ประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองไทยที่พัฒนาแล้ว มีความเหมาะสมมาก ในการนำไปใช้เสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย เช่น วิ่งเปี้ยวชิงธง วิ่งเก็บรังไหม เป็นต้น เดชนริศ หาญ โรจนกุล (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านที่ มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับทักษะของเด็กวัยอนุบาล ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมพล ศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้าน พัฒนาสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับทักษะได้ดี นันทนัช สงศิริ และคณะ (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของกิจกรรมการละเล่นไทย ที่มีต่อการพัฒนา สมรรถภาพทางกายของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทย นักเรียนมีคะแนนสมรรถภาพทางกายโดยรวมสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .001 อังคณา กสิพันธ์ (2539) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดประสบการณ์การละเล่นพื้นบ้าน ภาคกลางเพื่อพัฒนาคุณธรรม ด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัย พบว่า การพัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านภาค กลางหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

จากงานวิจัยที่ผ่านมาแสดงให้เห็นถึงการนำเอาเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยมาจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ให้กับนักเรียน เพื่อพัฒนานักเรียนให้เกิดพัฒนาการในด้านต่าง ๆ เช่น วิ่งเปี้ยว มอญซ่อนผ้า เสือกินวัว เป็นต้น แต่ยังไม่พบงานวิจัยที่ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์เรียนรู้แบบองค์รวมที่เหมาะสมกับวัยและดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 ซึ่งกำหนดตัวชี้วัดใหม่ที่นำเสนอและนำศึกษามากขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่า สมรรถภาพทางกายของเด็กปฐมวัยและการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่ง ที่ควรปลูกฝังตั้งแต่เด็ก และได้ตระหนัก ถึงความสำคัญจึงสนใจที่จะศึกษา การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อ ส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบเป็นแนวทางที่ให้เด็กเกิดสมรรถภาพ ทางกายที่แข็งแรง มีความคล่องแคล่ว การทรงตัวได้ สามารถใช้มือ-ตาประสานสัมพันธ์กันได้ และยัง

ประกอบกับการมีคุณธรรมจริยธรรม ด้านของความซื่อสัตย์สุจริตและความรับผิดชอบ ซึ่งตรงตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี

### คำถามการวิจัย

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยส่งเสริมต่อสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อหรือไม่

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อของเด็กปฐมวัย โดย

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ

### สมมติฐานของการวิจัย

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### ขอบเขตการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Research) มุ่งที่จะศึกษาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อของเด็กปฐมวัย
2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 25,339 คน (สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร, 2561 : ออนไลน์)

### 3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทย

ตัวแปรตาม คือ สมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

### คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

**การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทย** หมายถึง การที่ใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยการนำการเล่นพื้นบ้านไทยมาจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้กับเด็กปฐมวัย ซึ่งมีขั้นตอนการสอน 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นจัดกิจกรรมและขั้นสรุป เพื่อมุ่งส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ในการวิจัยนี้มีกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน 16 กิจกรรม คือ 1) กระจ่ายกระแต 2) กระจ่ายขาเดียว 3) กระจ่ายหาโพรง 4) กาฟักไข่ 5) งูกินหาง 6) ซิงธง 7) ซ้อนมะนาว 8) เตย 9) โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว) 10) มอญซ่อนผ้า 11) เรือบก 12) ลิงชิงหลัก 13) ลิงชิงหาง 14) วิ่งเปี้ยว 15) เสือกินวัว 16) อ้ายเข้ อ้ายโจง (ไอ้เข้ ไอ้ขามฝั่ง)

**สมรรถภาพทางกาย** หมายถึง ความสามารถพื้นฐานทางด้านร่างกายที่สามารถทำกิจกรรมได้สอดคล้องกับพัฒนาการตามวัยอายุ 5-6 ปีตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 โดยมุ่งที่จะศึกษา

**1. ความคล่องแคล่ว** หมายถึง ความสามารถในการปรับเปลี่ยนทิศทางได้อย่างรวดเร็วโดยอาศัยการหดตัวของกล้ามเนื้อมัดใหญ่และมัดเล็กเพื่อทำหน้าที่ประสานกันงานได้อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพในการเคลื่อนที่เพื่อเปลี่ยนทิศทาง ทดสอบได้โดยวิ่งหลบสิ่งกีดขวางได้อย่างคล่องแคล่ว

**2. การทรงตัว** หมายถึง ความสามารถพื้นฐานของทางร่างกายที่รักษาสมดุลโดยใช้ระบบประสาทและกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ขณะที่ร่างกายอยู่นิ่งหรือมีการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งการเคลื่อนไหวร่างกายต้องเป็นไปอย่างคล่องแคล่วประสานสัมพันธ์และทรงตัวได้โดยไม่เสียการทรงตัว ทดสอบได้โดยเดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว

**3. ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ตา-มือประสานสัมพันธ์กันของเด็กปฐมวัย** หมายถึง การใช้ตาและมือในขณะที่ทำกิจกรรมให้มีความสัมพันธ์กัน โดยเด็กต้องมีความแข็งแรงของกล้ามเนื้อมัดเล็ก เพื่อที่เด็กสามารถควบคุมให้สามารถปฏิบัติหยาบจับสิ่งของได้ ทดสอบได้โดยรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นได้

### คุณธรรม จริยธรรม ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 โดยมุ่งที่จะศึกษา

**ความซื่อสัตย์** หมายถึง ความประพฤติอย่างตรงไปตรงมา ชัดเจน ไม่ปิดบัง เปิดเผย ด้วยจิตใจบริสุทธิ์ต่อตนเองและผู้อื่น ไม่ยึดสิ่งของของผู้อื่นมาเป็นของตน ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรงเป็นไปตามมาตรฐานที่ 5 คุณธรรมจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์ ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 คือการขออนุญาตหรือการรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่นด้วยตนเอง ทดสอบได้โดยแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

**ความรับผิดชอบ** หมายถึง การแสดงออกของการทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จได้ด้วยตนเองด้วยความเพียรพยายาม ทำให้เกิดผลสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ทันท่วงเวลาที่กำหนด เป็นไปตามมาตรฐานที่ 5 คุณธรรมจริยธรรม ด้านความรับผิดชอบ ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 คือการทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง เป็นการปฏิบัติตนตามเงื่อนไขจนสำเร็จ ทดสอบได้โดยแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

### ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่ส่งเสริมต่อสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย
2. เด็กปฐมวัยกลุ่มทดลองมีสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบที่ดีจากการการเล่นพื้นบ้านไทยสามารถพัฒนาได้ดีตามศักยภาพของแต่ละบุคคล
3. เป็นแนวทางให้แก่ครูผู้สอนพลศึกษาในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบแก่เด็กปฐมวัย

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้รวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
  - 1.1 ปรัชญาการศึกษาปฐมวัย
  - 1.2 วิสัยทัศน์การศึกษาปฐมวัย
  - 1.3 หลักการการศึกษาปฐมวัย
  - 1.4 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย
  - 1.5 ตัวบ่งชี้ และ สภาพที่พึงประสงค์
2. การจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับปฐมวัย
  - 2.1 ความหมายของพลศึกษา
  - 2.2 หลักการจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับปฐมวัย
3. การละเล่นพื้นบ้านไทย
  - 3.1 ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านไทย
  - 3.2 ประเภทของการละเล่นพื้นบ้านไทย
  - 3.3 ความสำคัญ คุณค่าและประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านไทย
  - 3.4 การวิเคราะห์การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับปฐมวัย
4. พัฒนาการของเด็กปฐมวัย
  - 4.2 ความหมายของเด็กปฐมวัย
  - 4.2 พัฒนาการเด็กปฐมวัย
5. สมรรถภาพทางกายที่จำเป็นต่อเด็กปฐมวัย
  - 5.1 ความคล่องแคล่ว
  - 5.2 การทรงตัว
  - 5.3 ความสัมพันธ์ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน

6. คุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่จำเป็นต่อเด็กปฐมวัย ด้านคุณธรรม จริยธรรม
  - 6.1 ด้านความซื่อสัตย์
  - 6.2 ด้านความรับผิดชอบ
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้าน
  - 7.2 งานวิจัยเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ
8. กรอบแนวคิดในการวิจัย



## 1. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สำหรับเด็กอายุ 3–6 ปี ไว้ดังนี้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560)

### 1.1 ปรัชญาการศึกษาปฐมวัย

การศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปี บริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวม บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดู และส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ

### 1.2 วิสัยทัศน์การศึกษาปฐมวัย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุข และเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก

### 1.3 หลักการศึกษาปฐมวัย

เด็กทุกคนมีสิทธิ์ที่จะได้รับการอบรมเลี้ยงดูและส่งเสริมพัฒนาการตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ตลอดจนได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม ด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เด็กกับผู้สอน เด็กกับผู้เลี้ยงดูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องในการอบรมเลี้ยงดู การพัฒนา และให้การศึกษาแก่เด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กมีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการทุกด้าน อย่างเป็นองค์รวม มีคุณภาพ และเต็มตามศักยภาพโดยมีหลักการดังนี้

1.3.1 ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกคน

1.3.2 ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและวิถีชีวิตของเด็กตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย

1.3.3 ยึดพัฒนาการและการพัฒนาเด็กโดยองค์รวมผ่านการเล่นอย่างมีความหมายและมีกิจกรรมที่หลากหลาย ได้ลงมือกระทำในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เหมาะสมกับวัย และมีการพักผ่อนที่เพียงพอ

1.3.4 จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กมีทักษะชีวิต และสามารถปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และมีความสุข



1.3.5 สร้างความรู้ ความเข้าใจและประสานความร่วมมือในการพัฒนาเด็กระหว่างสถานศึกษากับพ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย

#### 1.4 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี เป็นการจัดการศึกษาในลักษณะของการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา เด็กจะได้รับการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ตามวัยและความสามารถของแต่ละบุคคล

##### 1.4.1 จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการตามวัยเต็มตามศักยภาพ และเมื่อมีความพร้อมในการเรียนรู้ต่อไป จึงกำหนดจุดหมายเพื่อให้เกิดกับเด็กเมื่อเด็กจบการศึกษาระดับปฐมวัย ดังนี้

- 1) มีร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี
- 2) มีสุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรมและจิตใจที่ดีงาม
- 3) มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 4) มีทักษะการคิด การใช้ภาษาสื่อสาร และการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

##### 1.4.2 มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์จำนวน 12 มาตรฐาน ประกอบด้วย

- 1) พัฒนาการด้านร่างกาย ประกอบด้วย 2 มาตรฐานคือ
  - มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี
  - มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน
- 2) พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ ประกอบด้วย 3 มาตรฐานคือ
  - มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข
  - มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว
  - มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม
- 3) พัฒนาการด้านสังคม ประกอบด้วย 3 มาตรฐานคือ
  - มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
  - มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย
  - มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

4) พัฒนาการด้านสติปัญญา ประกอบด้วย 4 มาตรฐานคือ  
 มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย  
 มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานการเรียนรู้  
 มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์  
 มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการแสวงหา  
 ความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

### 1.5 ตัวบ่งชี้ และสภาพที่พึงประสงค์

ตัวบ่งชี้เป็นเป้าหมายในการพัฒนาเด็กที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

สภาพที่พึงประสงค์เป็นพฤติกรรมหรือความสามารถตามวัยที่คาดหวังให้เด็กเกิด บนพื้นฐานพัฒนาการตามวัยหรือความสามารถตามธรรมชาติในแต่ละระดับอายุเพื่อนำไปใช้ในการกำหนดสาระเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์ กิจกรรมและประเมินพัฒนาการเด็ก โดยมีรายละเอียดของมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ และสภาพที่พึงประสงค์ โดยเป็นไปตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.2560 จากมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์มี 12 ประการ ในที่นี้จะวิเคราะห์เฉพาะมาตรฐานที่ 2 ซึ่งเกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาทางด้านร่างกายสำหรับเด็กอายุ 5-6 ปีดังนี้

มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว และประสานสัมพันธ์กัน อายุ 5-6 ปี

1. เคลื่อนไหวร่างกายอย่างคล่องแคล่วประสานสัมพันธ์และทรงตัวได้
  - 1.1 เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน
  - 1.2 กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว
  - 1.3 วิ่งหลบหลีก สิ่งกีดขวางได้อย่างคล่องแคล่ว
  - 1.4 รับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นได้
2. ใช้มือ-ตาประสานสัมพันธ์กัน
  - 2.1 ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นโค้งได้
  - 2.2 เขียนรูปสามเหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน
  - 2.3 ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 0.25 ซม.ได้

## ด้านอารมณ์ จิตใจ มาตรฐานที่ 5 ดังนี้

มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

1. ซื่อสัตย์สุจริต
  - 1.1 ขออนุญาตหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่นด้วยตนเอง
2. มีความเมตตา กรุณา มีน้ำใจและช่วยเหลือแบ่งปัน
  - 2.1 แสดงความรักเพื่อนและมีเมตตาสัตว์เลี้ยง
  - 2.2 ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ด้วยตนเอง
3. มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น
  - 3.1 แสดงสีหน้าหรือท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่นอย่างสอดคล้องกับสถานการณ์
4. มีความรับผิดชอบ
  - 4.1 ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

จากการศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 สามารถสรุปได้ว่า หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 มุ่งเน้นให้เด็กมีพัฒนาการตามวัยและความสามารถของแต่ละบุคคล ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ส่งเสริมด้านร่างกายให้มีความแข็งแรงของกล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก ใช้งานได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน รวมทั้งการมีความซื่อสัตย์ที่เป็นส่วนหนึ่งของคุณธรรม จริยธรรมที่เด็กวัยนี้ควรได้รับการปลูกฝัง เกิดจิตใจที่ดีงาม โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติ การจัดการศึกษา การอบรมเลี้ยงดู และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก อย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง เพื่อให้มีความพร้อมในการเรียนรู้ต่อไป และสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ

## 2. การจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับปฐมวัย

### 2.1 ความหมายของวิชาพลศึกษา

วิสิฐ เชมะภาคะพันธ์ (2554) กล่าวว่า เป็นวิชาที่ว่าด้วยการศึกษาเพื่อการเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อพัฒนาองค์ประกอบของการดำเนินชีวิต โดยอาศัยสิ่งที่เป็นกิจกรรมที่เลือกสรรแล้วมาเป็นส่วนช่วยให้เกิดผลดังกล่าว

เดิมเพชร สุขคนาภิบาล (2551) กล่าวว่า วิชาพลศึกษามีเป้าหมายที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรงปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ มีทักษะในการเคลื่อนไหวและการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้ถูกต้อง ช่วยปลูกฝังให้มีน้ำใจเป็นนักกีฬา คือการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย รู้จักช่วยเหลือเกื้อกูล และมีจิตใจที่แจ่มใส ร่าเริง ฝึกให้ผู้เรียนได้แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า รวมไปถึงการคิดวางแผนหรือการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของตนเอง และได้ฝึกประสบการณ์การเข้าไปมีส่วนร่วมในสังคม

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2523) กล่าวว่า วิชาพลศึกษา คือการศึกษาแขนงหนึ่งซึ่งมีวัตถุประสงค์และความมุ่งหมายเช่นเดียวกับการศึกษาอื่น ๆ คือเป็นวิชาที่จะส่งเสริมให้นักเรียนได้มีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม จะแตกต่างจากวิธีอื่น ๆ ก็ตรงที่วิธีการและสื่อที่จะนำไปใช้ คือ พลศึกษาใช้กิจกรรมการออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬาเพื่อเป็นสื่อกลางของการเรียนโดยมีนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมพลศึกษาต่าง ๆ

กอง วิสุทธารมณ (2513) กล่าวว่า การพลศึกษาคือการฝึกฝนร่างกายให้มีสมรรถภาพดีขึ้น โดยใช้กิจกรรมบางอย่างที่เป็นเครื่องประกอบการพลศึกษา ส่งเสริมให้ร่างกายเจริญงอกงามเติบโต แข็งแรง ว่องไว ส่งเสริมอบรมจิตใจให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย หนักแน่น อดทน รู้แพ้รู้ชนะ มีจิตใจสูง สร้างสรรค์สามัคคี

Bookwalter (1964) กล่าวว่า พลศึกษาคือการพัฒนาการที่ได้ผลที่สุดด้านบูรณาการและการปรับปรุงตัวเองทางด้านร่างกาย จิตใจและสังคม โดยจัดให้มีการสอนและการเข้าร่วมในกิจกรรมประเภทกีฬา กิจกรรมเข้าจังหวะและยิมนาสติกที่ได้เลือกสรรแล้วตามความต้องการของสังคม

Bucher (1975) กล่าวว่า พลศึกษาเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับการศึกษาอื่น ๆ คือเป็นวิชาหนึ่งที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีการพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม โดยมีกิจกรรมพลศึกษาที่ได้เลือกสรรแล้วเป็นอย่างดี เป็นสื่อในการเรียนรู้มากขึ้น

Nash (1948) กล่าวว่าพลศึกษาเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการศึกษาทั้งหมดและเป็นการศึกษาที่ใช้กิจกรรมเป็นสื่อ เพื่อให้เกิดการพัฒนาทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม

จากการศึกษาความหมายของพลศึกษา สามารถสรุปได้ว่า วิชาพลศึกษา หมายถึง การศึกษาแขนงหนึ่งที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม ให้มนุษย์เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์โดยผ่านการใช้สื่อกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ที่ใช้การเคลื่อนไหวร่างกายเป็นหลัก

## 2.2 หลักการจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับปฐมวัย

### 2.2.1 ความมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) การเรียนการสอนพลศึกษาเป็นกระบวนการที่มุ่งให้นักเรียนได้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในบางด้านเช่นเดียวกับการเรียนการสอนในวิชาอื่น ๆ ที่เรียนในห้องเรียน ตามหลักการของการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาที่ถูกต้องที่จะช่วยให้บรรลุผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่แท้จริงได้นั้น คือ กระบวนการเรียนการสอนที่นักเรียนได้ปฏิบัติจริงด้วยตนเองเป็นสำคัญ โดยในขณะที่นักเรียนได้ลงเล่นจริงด้วยตนเองนั้น นักเรียนก็จะเกิดการเรียนรู้และมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ทั้ง 5 ด้าน คือ 1) สมรรถภาพทางกาย 2) ด้านทักษะกีฬา 3) ด้านความรู้ความเข้าใจ 4) ด้านคุณธรรม 5) ด้านเจตคติ ควบคู่ไปพร้อม ๆ กัน

วิสิฐ เขมะภาคะพันธ์ (2554) กล่าวว่าไว้ว่า การจัดการศึกษาทั้งปวงย่อมมีความมุ่งหวังให้เกิดการพัฒนาทั้ง 4 ด้านคือด้านร่างกายจิตใจอารมณ์และสังคมและวิชาพลศึกษาก็เช่นเดียวกันกับการศึกษาอื่น ๆ ที่มุ่งให้นักเรียนได้เกิดการพัฒนาทั้ง 4 ด้าน ความมุ่งหมายทั้ง 4 ด้านนี้ในทางการพลศึกษาเราถือว่าเป็นจุดสุดยอดของผลที่จะเกิดขึ้นได้หรือเป็นหัวใจสำคัญของการสอนพลศึกษาในโรงเรียนโดยทั่ว ๆ ไปเรามีเป้าหมายอีกลักษณะหนึ่งที่เกิดขึ้นจนเป็นนิสัยประจำตัวเพื่อให้รู้จักการพัฒนาตนเองและสังคมส่วนรวมได้เป็นอย่างดี

1. ทางด้านร่างกาย (Physical) วิชาพลศึกษาช่วยให้ร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์มีร่างกายทรุดทรวงที่ส่งผ่านมีความสุขทางกายดีมีการเจริญเติบโตอย่างเต็มที่
2. ทางด้านจิตใจ (Mental) วิชาพลศึกษาช่วยเพิ่มพูนความเชื่อมั่นมีความคิดริเริ่มมีความรอบคอบมีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่มีไหวพริบสติสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีซึ่งมันควรจะควบคู่ไปกับความสมบูรณ์ทางด้านร่างกาย
3. ทางด้านอารมณ์ (Emotion) วิชาพลศึกษาช่วยลดความตึงเครียดของคนของสังคมและช่วยให้มีอารมณ์ดีความเครียดทางด้านสมองและเส้นประสาทความเครียดทางร่างกายล้วนมีผลต่อสมรรถภาพในการทำงานของคนเราทุกคนบุคคลใดมีอารมณ์ย่อมมีความยิ่งยงคิดมีความอดกลั้นอดทนดีกว่ามองคนในแง่ดีมองโลกในแง่สร้างสรรค์
4. ทางด้านสังคม (Social) วิชาพลศึกษาส่งเสริมให้อยู่ในระเบียบวินัยมีวินัยแห่งตนเคารพกติกาอันเป็นพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุขมีความเชื่อมั่นและเชื่อถือซึ่งกันและกันมีความเสียสละมีน้ำใจมีความสามัคคีรู้คุณสมบัติของการเป็นผู้นำที่ดีและเป็นผู้ตามที่ดีฉลาดด้วยในการ

ดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบันจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องอาศัยพื้นฐานเพื่อความสงบสุขของสังคม หลักการของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

จากการศึกษาความมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษามุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการทุก ๆ ด้านไปพร้อม ๆ กันทั้งทางด้านร่างกาย มีสมรรถภาพทางกายที่ดี รู้และเข้าใจทักษะการเคลื่อนไหว ทางด้านจิตใจมีเจตคติที่ดี ทางด้านอารมณ์และสังคมประพฤติปฏิบัติตนอย่างมีคุณธรรม โดยผ่านกระบวนการเรียนจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ซึ่งผู้เรียนเกิดการพัฒนาทั้ง 5 ด้านได้ในทุกระดับชั้นที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

## 2.2.2 หลักการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

ปรีชา กลิ่นรัตน์ (2530 อ้างถึงในกิตติพงษ์ ตรูวรรณ, 2558) ได้เสนอหลักการจัดกิจกรรมพลศึกษาเพื่อเป็นหัวใจสำคัญในการสอนพลศึกษาในชั้นเรียนโดยจะต้องพิจารณาและยึดหลักดังต่อไปนี้

- 1) เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าตามวัตถุประสงค์ของวิชาพลศึกษา
- 2) เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและท้าทายความสามารถของนักเรียน
- 3) เป็นกิจกรรมที่สามารถปรับให้เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการความสนใจของผู้เรียน
- 4) เป็นกิจกรรมที่อาศัยทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น เช่น การวิ่งการเดินการกระโดดการขว้าง ฯลฯ
- 5) เป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับเครื่องอำนวยความสะดวก
- 6) เป็นกิจกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้ใโอกาสต่อไป
- 7) เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าต่อสุขภาพและมีความปลอดภัย
- 8) เป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับนโยบายปรัชญาและแนวทางการบริหารของโรงเรียน
- 9) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการแสดงออกของแต่ละบุคคล
- 10) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมคุณธรรมทางสังคมและการแสดงออก
- 11) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมประชาธิปไตย

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2536 อ้างถึงในกิตติพงษ์ ตรูวรรณ, 2558) ได้ให้หลักการจัดกิจกรรมพลศึกษาสำหรับเด็กอายุ 3 ปีครึ่ง ถึง 6 ปีครึ่ง ตามตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 หลักการจัดกิจกรรมพลศึกษาสำหรับปฐมวัย

บุคลิกภาพ	กิจกรรม
1 เสียงดังกระตือรือร้นอยากแสดงออกอยากแสดงความสามารถชอบเลียนแบบชอบจินตนาการและต้องการความสนใจ	เกมที่ต้องใช้ความแข็งแรงและความยืดหยุ่นหรือเกมที่แสดงออกคนเดียว เช่นการล่าสัตว์การแสดงละครแสดงเลียนแบบหรือบทบาทสมมติและเกมประเภททีมหรือเกมผลัดที่ใช้คนจำนวนน้อย
2 กล้ามเนื้อมัดใหญ่ ๆ พัฒนามากขึ้น	การเคลื่อนไหวเบื้องต้นหรือทักษะเบื้องต้นของการขว้างจับและตบลูกบอล
3 โดยธรรมชาติชอบเล่นกิจกรรมที่เป็นจังหวะ	ใช้ทักษะเกี่ยวกับดนตรีและจังหวะการเคลื่อนไหวตามความพอใจ เช่นการเดินรำพื้นเมืองและการเล่นเกมประกอบเพลง
4 ไม่มีความแตกต่างระหว่างเพศในเรื่องของความสนใจ	จัดกิจกรรมที่ตอบสนองได้ทั้งเด็กชายและเด็กหญิง
5 อาจเกิดความเหนื่อยอย่างกะทันหัน แต่จะกลับเข้าสู่สภาวะปกติได้อย่างรวดเร็วดังนั้นกิจกรรมควรจัดคาบละ 20 นาที	เลือกกิจกรรมที่ใช้เวลาสั้น ๆ มีการจัดช่วงพักสั้น ๆ ระหว่างเวลาหรือจัดกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างความแข็งแรงเพิ่มขึ้น
6 มีความสนใจในระยะเวลายาว ๆ	เปลี่ยนกิจกรรมบ่อย ๆ และอธิบายสั้น ๆ
7 ความรู้สึกไวต่อตนเองถูกต้องและไม่ค่อยยอมรับความพ่ายแพ้	กิจกรรมที่มีการจัดลำดับก่อน-หลังหรือการเล่นประเภททีมและควรจัดกิจกรรมให้เกิดการเรียนรู้เรื่องแพ้-ชนะหรือกล้าสู้ความจริงอย่างกล้าหาญ
8 สนใจว่าตัวเองจะทำอะไรได้บ้าง	ใช้กิจกรรมการสร้างเสริมประสบการณ์และความสนใจด้วยการเคลื่อนไหวเบื้องต้นต่าง ๆ เช่นเดินเขย่งวิ่งกระโดด เป็นต้น
9 ไม่มีการพัฒนาทางด้านความสัมพันธ์ของการใช้สายตากับมือดีขึ้น	กิจกรรมที่ต้องอาศัยมือหยิบขว้างหรือถือสิ่งของ เช่นลูกบอล ลูกแก้ว ห่วงยาง เป็นต้น
10 ต้องการฝึกกลไกการรับรู้ที่สำคัญ ๆ	กิจกรรมการฝึกเรื่องสมดุระดับต่าง ๆ และการเคลื่อนไหวตามขวางตามยาว
11 ชอบกิจกรรมกลุ่มเล็ก ๆ	ใช้กิจกรรมการแบ่งกลุ่มย่อย ๆ ในชั้นเรียน
12 มีความรู้สึกไวต่อการแสดงออก	ต้องการคำยกย่องและการให้กำลังใจ
13 ชอบกิจกรรมหนัก ๆ และกิจกรรมประเภทยืดหยุ่น	กิจกรรมการกลิ้งตัวกระโดดทั้งตัวลงพื้นรวมทั้งกิจกรรมที่ต้องการคำแนะนำจากครูและกิจกรรมการยืดหยุ่นและกิจกรรมต่อตัวง่าย ๆ
14 อาจมีปัญหาในเรื่องของกระดูกผิดปกติ	ให้ความสนใจในปัญหาเกี่ยวกับโครงสร้างของร่างกายในรายที่ผิดปกติ

จากการศึกษาหลักการจัดการเรียนรู้พลศึกษา สามารถสรุปได้ว่า หลักการจัดการเรียนรู้พลศึกษาผู้สอนต้องให้ความสำคัญกับผู้เรียนทุกคน คำนึงถึงเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลเลือกใช้กิจกรรมที่มีคุณค่าและเหมาะสม ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะส่งเสริมในด้านนั้น ๆ รวมทั้งความปลอดภัยเพราะการจัดการเรียนรู้พลศึกษาต้องใช้เวลาเคลื่อนไหวร่างกายเป็นส่วนใหญ่ การทำกิจกรรมต้องมีการตรวจสอบอุปกรณ์ หรือสถานที่ หลีกเลี่ยงที่จะเกิดอุบัติเหตุกับผู้เรียนให้มากที่สุด

### 2.2.3 หลักการของการจัดการเรียนรู้ปฐมวัย

บรรพต พรประเสริฐ (2559) กล่าวว่า เด็กจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อเด็กได้รับประสบการณ์ตรงได้ฝึกการคิด แสดงออกอย่างอิสระและสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์นั้น ๆ มาใช้ในการแก้ปัญหาของตนและส่วนรวม เนื่องจากเด็กปฐมวัยมีพัฒนาการอย่างรวดเร็วทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ในช่วงวัยนี้จะมุ่งเน้นการตอบสนองธรรมชาติและความต้องการตามวัยของเด็กอย่างสมดุล

1) พัฒนาการด้านร่างกาย เพื่อพัฒนาร่างกายให้เจริญเติบโตตามวัย พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็กและประสาทสัมผัสตลอดจนปลูกฝังสุขนิสัยที่ดีในการรักษาสุขภาพอนามัยของตนเอง

2) พัฒนาด้านอารมณ์ จิตใจ เพื่อให้เด็กมีสุขภาพจิตดี มีอารมณ์ร่าเริงแจ่มใส รู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ส่งเสริมให้เด็กมีวินัยในตนเอง และมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย

3) พัฒนาการด้านสังคม เพื่อให้เด็กรู้จักตนเอง รู้จักบุคคลใกล้ชิด รู้ถึงความสำคัญของครอบครัว สังคม และชุมชน ตลอดจนปลูกฝังให้มีสังคมนิสัยที่ดี ให้เกิดความสนใจ มีมารยาทในการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ

4) พัฒนาการด้านสติปัญญา เพื่อพัฒนาและส่งเสริมการใช้ภาษาในการสื่อความหมายให้เด็กรู้จักสังเกต โดยการใช้ประสาทสัมผัสและการคิดอย่างมีเหตุผล พัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนปลูกฝังนิสัยรักการเรียนรู้

และได้เสนอวิธีการจัดการเรียนรู้ให้กับปฐมวัยด้วยการเล่น เพราะเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ และเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กเกิดการรับรู้ที่ตีตลอดทั้งให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตัวเอง และบุคคลอื่นโดยไม่รู้ตัว และนอกจากนี้การเล่นยังมีผลต่อพัฒนาการทางสมอง และระบบประสาท

- 1) ช่วยเสริมสร้างให้เด็กมีพัฒนาการในทุกด้าน
- 2) ช่วยเสริมสร้างการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5
- 3) ช่วยพัฒนาด้านสติปัญญา เสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
- 4) ช่วยพัฒนาความสามารถในด้านการสื่อสาร โดยเฉพาะคำศัพท์



- 5) ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในตัวเอง
- 6) ช่วยเสริมสร้างให้เด็กรู้จักตนเองได้ดีขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่ความสำเร็จที่ได้กระทำ
- 7) ช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยที่ดีทางสังคม เช่น การแบ่งปัน (Sharing) การผลัดเปลี่ยน (Turn Taking) การช่วยเหลือ (Co-operation) การอดทนต่อการรอคอย ความยืดหยุ่น (Flexibility)
- 8) ช่วยเสริมสร้างสุขภาพจิตและอารมณ์ที่ดี
- 9) ช่วยพัฒนาและส่งเสริมบทบาททางเพศ และบทบาทสมมุติ
- 10) ช่วยพัฒนาและเสริมสร้างความสนใจและสมาธิ

กุลยา ตันติผลลาชีวะ (2551) ได้เสนอหลักการจัดการเรียนการสอนแบบจิตปัญญา (Psycho-Intellectual Model ) เป็นการสอนที่มุ่งถึงจิตใจของผู้เรียนที่ต้องการเรียนอย่างมีความสุขควบคู่ไปกับการพัฒนาปัญญาวิธีการสอนจะเน้นที่กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนของครูที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งการสอนแบบจิตปัญญาพัฒนาขึ้นโดย ดร.กุลยา ตันติผลลาชีวะ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยพัฒนามาจากรูปแบบการฝึกอบรมที่ใช้มากกว่า 20 ปี การสอนแบบจิตปัญญาคือการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ด้วยการให้ความหมายของจิตว่าเป็นการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียน มีปฏิบัติการทางความคิด ตื่นตัวและสนุกที่เรียน ส่วนปัญญาหมายถึงการเสริมพุทธิปัญญาจากการเพิ่มพูนและขยายข้อความรู้ที่จำเป็นต้องเรียน ให้เกิดความเข้าใจอย่างกระจ่างชัดและจำได้จากกิจกรรมการเรียนการสอน

### หลักการสอนแบบจิตปัญญา มหาวิทยาลัย

ครูใช้การสอนแบบจิตปัญญาต้องวางแผนการสอนทุกครั้งการสอนเพราะการสอนแบบจิตปัญญาเป็นการสอนที่เน้นกิจกรรม (Activity Oriented) และการศึกษาค้นคว้าดังนั้นครูต้องกำหนดมโนทัศน์เรื่องที่เรียนจุดประสงค์ของการสอนประจำหน่วยการเรียนรู้ในชั้นกิจกรรมครูต้องกำหนดขั้นตอนกิจกรรมที่ชัดเจนกำหนดเวลาของช่วงกิจกรรมและสื่อการสอนว่าครูใช้อุปกรณ์ใดใบงานอะไรและหนังสือเนื้อหาวิชาที่เด็กต้องอ่านประกอบในการศึกษาค้นคว้า (ใช้สำหรับการสอน ประถมมัธยมและอุดมศึกษา) ในตอนท้ายของแผนการสอนครูจะต้องมีการประเมินกิจกรรมการสอนว่าเด็กได้ประสบการณ์เรียนรู้ตามเจตนาครูหรือไม่ ไม่ได้เพราะอะไรทั้งนี้เพื่อนำไปปรับปรุงการสอนของครูในครั้งต่อไปสำหรับการประเมินผู้เรียนการสอนแบบจิตปัญญาจะบูรณาการลงในกิจกรรมโดยครูสังเกตเด็กขณะเรียนและสรุปผลการเรียนซึ่งถ้าเป็นปัญหาจากการสอนครูสามารถแก้ไขได้ทันทีทันใดที่เหตุผลเพื่อให้การสอนราบรื่นน่าสนใจและต่อเนื่องก่อนที่เด็กจะเบื่อหน่ายไปก่อน

## วิธีการจัดการเรียนการสอน

การเรียนการสอนแบบจิตปัญญา มีลักษณะของการเรียนการสอนประกอบด้วย ขั้นตอนการสอนที่ครูจะดำเนินไปตามแผนการสอนอย่างเป็นลำดับแต่สามารถยืดหยุ่นได้ตามความสามารถของผู้เรียนและบรรยากาศการเรียน

**การเตรียม** ครูจะต้องเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์การสอนเอกสารการสอนที่เกี่ยวข้อง เช่น แบบฝึกหัด เทป ภาพเครื่องฉายให้พร้อมเท่ากับจำนวนผู้เรียนหรือกิจกรรมการเรียนรู้

### การดำเนินการมี 3 ขั้นตอน ดังนี้

1) **ขั้นนำ** ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการสนทนานิทานเพลงหรือกิจกรรมสั้น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียนพร้อมบอกจุดประสงค์การเรียน

2) **ขั้นสอน** ครูนำเข้าสู่เรื่องที่เรียนแล้วถามเด็กว่าจะเรียนเรื่องอะไร ก่อนตามหัวเรื่องที่กำหนดนั้นจึงเริ่มดำเนินกิจกรรมการสอนโดย

1. ครูบอกจุดประสงค์ของกิจกรรม
2. ครูบอกวิธีทำกิจกรรม
3. ครูให้ดำเนินกิจกรรม
  - 3.1 ครูให้เด็กเสนอผลงานกลุ่ม
  - 3.2 ครูประเมินผลงานป้อนข้อมูลย้อนกลับ
  - 3.3 ครูขยายประเด็นความรู้เพิ่มเติม

ระหว่างการดำเนินการสอนครูจะต้องทำหน้าที่เป็นผู้ให้ความรู้ กระตุ้นให้คิดสะท้อนผลและอำนวยความสะดวกเด็กในการทำกิจกรรม

3) **ขั้นสรุป** ครูนำเด็กเข้าสู่การสรุปบทเรียนโดยวิธีการใดวิธีการหนึ่งหรือหลายวิธีตามเหมาะสม ดังนี้ 1) ทำแบบฝึกหัด 2) ทำแบบทดสอบ 3) ทำกิจกรรมแข่งขันหาคำตอบ 4) ร่วมสรุปปากเปล่ากับครู

จากการศึกษาหลักการของการจัดการเรียนรู้ปฐมวัย สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ปฐมวัยต้อง คำนึงถึงการการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาโดยตรง ไม่ซับซ้อนหรือยากจนเกินไป เพื่อให้ผู้เรียนได้คิด และแสดงออก ผู้สอนควรออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติและมีความเหมาะสมตรงกับตามความต้องการของเด็กปฐมวัย เพราะเด็กปฐมวัย เป็นช่วงที่เรียนรู้และมีพัฒนาการอย่างรวดเร็ว การได้รับการจัดการเรียนรู้ เป็นธรรมชาติและมีความเหมาะสมตรงกับตามความต้องการนั้น ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็กปฐมวัยให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้การศึกษาหลักการจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับปฐมวัย สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับปฐมวัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวและเป็นกิจกรรมทางกายที่เป็นสื่อในการเรียนรู้ที่ส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกายอารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ผู้สอนควรออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติและมีความเหมาะสมตรงกับตามความต้องการของเด็กปฐมวัย โดยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้นั้น มี 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นจัดกิจกรรมและขั้นสรุป เพื่อให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ที่เต็มที่และเหมาะสมกับวัยอย่างเป็นธรรมชาติ

### 3. การละเล่นพื้นบ้านไทย

#### 3.1 ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านไทย

สุวัฒน์ กลิ่นเกษร (2559) ให้ความหมายของคำว่า การละเล่น เป็นคำที่เกิดขึ้นจากการปรับเสียงมาจากคำว่า การเล่น ให้ออกเสียงได้ง่ายขึ้น มีความหมายกว้างขึ้น คือการเล่นเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้เกิดความรื่นเริงบันเทิงใจหลังจากการทำงานเหน็ดเหนื่อยมาตลอดทั้งวันและเป็นการเล่นที่ใช้เล่นในเทศกาลต่าง ๆ

การเล่น ได้มีผู้ศึกษาค้นคว้าให้ความหมายไว้แตกต่างกันมากมาย ดังนี้ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมาย ของคำว่า เล่น การละเล่น และ พื้นบ้าน ไว้ดังนี้

เล่น หมายถึง ทำ เพื่อสนุกหรือผ่อนคลายอารมณ์ เช่น เล่นเรือ เล่นดนตรีการแสดง เช่น เล่นโยน เล่นละคร เล่นงานหมา สาละวนหรือหมกมุ่นอยู่กับสิ่งใด ๆ ด้วยความเพลิดเพลิน เป็นต้น

การละเล่น หมายถึง มหรสพการแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง

พื้นบ้าน หมายถึง เฉพาะถิ่น เช่น ของพื้นบ้านมักใช้เข้ากับคำพื้นเมืองเป็นพื้นบ้าน

สารานุกรมภาษาอีสาน ไทย อังกฤษ (ปริษา พิณฑอง, 2532) ได้ให้ ความหมายของคำว่า พื้น และ บ้าน ไว้ดังนี้

พื้น หมายถึง ประวัติตำนาน เช่น นิทานพื้นบ้าน

บ้าน หมายถึง บริเวณที่เรือดั้งอยู่

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2544 อ้างถึงในกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2557) ได้ให้ความหมายของการเล่นไว้ ดังนี้ การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่เด็กเล็ก ๆ ชอบที่จะทำจะจัดการ ทำขึ้นมาตลอดจนเพื่อความสนุกสนานทั้งหลายที่สนองต่อความอยากรู้อยากเห็นของทุกสิ่งที่เขาได้เห็น ได้ยิน ได้ชิม เป็นวิธีการที่พัฒนาความรู้สึก ของเด็กจะได้รู้จักกับเพื่อนๆ ได้ร่วมกิจกรรมได้สังคม

สุชา จันทร์เอม (2541 อ้างถึงในกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2557) ได้กล่าวถึง การเล่นว่า หมายถึง กิจกรรม หรือการกระทำใด ๆ ก็ให้ความสนุกสนานแก่เด็กโดยที่ไม่คำนึงถึงผลการเล่น

ฉวีวรรณ กิनावงษ์ (2533 อ้างถึงในกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2557) กล่าวว่า การเล่นของเด็ก หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความสนุกเพลิดเพลิน โดยที่เด็กไม่ได้คำนึงถึง ผลของกิจกรรมหรือการกระทำนั้น ๆ การเล่นมีความหมายสำคัญมากสำหรับเด็ก เพราะการเล่นเกิดจากความสนใจของเด็ก

สุวัฒน์ กลิ่นเกษร (2559) กล่าวว่า การละเล่นของไทย หมายถึง การเล่นดั้งเดิมของเด็กและผู้ใหญ่เพื่อความบันเทิงใจทั้งนี้เป็นการเล่นที่มีกติกาหรือไม่มีกติกา ไม่มีบทร้องประกอบหรือมีบทร้องประกอบให้จังหวะ บางทีก็มีท่าเต้น และทำรำประกอบ เพื่อให้งดงามและสนุกสนานยิ่งขึ้น ทั้งผู้เล่นและผู้ชมมีส่วนร่วมสนุก

จารุวรรณ ธรรมวัตร (2553 อ้างถึงในกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2557) ได้กล่าวถึง การละเล่นของเด็กไทยว่า การเล่นทุกชนิดนอกจากจะเกิดความเพลิดเพลินแก่เด็กแล้ว ยังมีคุณค่าอื่นแฝงอยู่ เช่น เสริมสร้างพัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์จิตใจ และเล่นหลายชนิดฝึกให้เด็กได้รู้จักสังเกต ให้ไหวพริบในการเล่นทายปรีศนา สอนให้เด็กเข้ากับเพื่อนได้โดยเพื่อนยอมรับอย่างเต็มใจ การเล่นของเด็ก แบ่งได้หลายประเภท คือ การเล่นและการเล่นในร่ม ถ้าแบ่งเอาบทร้องเป็นหลัก ก็จะมีสองประเภทคือ การเล่นมีบทร้องและการเล่นที่ไม่มีบทร้อง

รัชฎาวรรณ ประพาน (2541 อ้างถึงในกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2557) ได้ให้ความหมายของคำว่า การละเล่นพื้นบ้าน ว่าหมายถึง กิจกรรมการละเล่นของสังคมที่ไม่ทราบที่มา แต่ได้ยอมรับและถ่ายทอดการเล่นต่อ ๆ กันมาโดยไม่ขาดสายเป็นกิจกรรมการละเล่นที่เป็นการเล่นสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม การเล่นจึงเป็นบทบาทต่อการพัฒนาทั้ง 4 ด้าน (ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา) ของเด็ก และเป็นเครื่องหมายแสดงออกของการละเล่นพื้นบ้านว่าเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่น ด้วยความสนใจเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เด็กได้เล่น เด็กก็จะเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา และสร้างความเชื่อมั่นให้กับตนเอง

เดชนริศ หาญโรจนกุล (2553) ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านของไทย ว่าหมายถึง การเล่นของคนไทยในท้องถิ่นต่าง ๆ ที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวัน และสืบทอดต่อกันมาจากคนรุ่นก่อนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีทั้งลักษณะที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน ไม่เน้นการแข่งขัน และเล่น

เพื่อเป็นการแข่งขันกัน โดยมีการตัดสินอย่างมีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อน สามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมตามแต่สภาพการณ์ วิธีชีวิต และวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น อาจจะได้เล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ เป็นกิจกรรมการเล่นและเกมที่ใช้ทักษะทางกายที่กระตือรือร้น ใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายตามแบบไทย อีกทั้งยังทำให้เด็กได้รับการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญาอีกด้วย

ปิยะนุช สุวรรณเทพ (2556) ได้ให้ความหมายว่า การละเล่นพื้นบ้านของไทย หมายถึง กิจกรรมการเล่นของประเทศไทยที่มีการสืบทอดต่อ ๆ กันมา จากรุ่นสู่รุ่น เป็นการเล่นทั้งของผู้ใหญ่ และเด็กที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน บันเทิงใจ ผ่อนคลายความตึงเครียด เป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหวร่างกายขณะเล่นเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งมีทั้งการเล่นที่มีกติกาแน่นอนและการเล่นที่ไม่มีกติกา บางเกมมีบทร้องประกอบแต่บางเกมไม่มีบทร้องประกอบ สามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวหรือเป็นกลุ่ม ช่วยให้ผู้เล่นเกิดความมั่นใจในตนเองและเกิดการเตรียมความพร้อมในการพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา อุปกรณ์ที่ใช้เล่นเป็นวัสดุที่หาง่ายในท้องถิ่น

ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์ (2551) ได้ให้ความหมายว่า การละเล่นพื้นบ้านของไทย หมายถึง การเล่นของคนไทยในท้องถิ่นต่าง ๆ ที่นิยมเล่น กันในชีวิตประจำวัน และสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ตามความสมัครใจ สามารถเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ มีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อนสามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมของสภาพการณ์ วิธีชีวิต และวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่นนั้น ๆ เป็นกิจกรรมการเล่นและเกมที่ใช้ทักษะทางกายที่กระตือรือร้น ใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายตามแบบวัฒนธรรมไทย ทำให้เด็กได้ รับการพัฒนาทั้งร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญาอีกด้วย

จากการศึกษาความหมาย ของการละเล่นพื้นบ้านไทย สามารถสรุปได้ว่า เป็นการเล่นของคนไทยที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีต ต่อ ๆ กันมาจนถึงปัจจุบัน เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ซึ่งอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคตามสมัย เนื่องด้วย มีความหลากหลายของสังคม หรือบริบทของพื้นที่ ภาคนั้น ๆ ด้วยวิธีการเล่นที่บอกต่อ สอนหรือเล่าเรื่องต่อ ๆ กันมา มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกาย พร้อมทั้งเกิดความสนุกสนาน บันเทิงใจเป็นการผ่อนคลาย เกิดประโยชน์ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

### 3.2 ประเภทของการละเล่นพื้นบ้านไทย

วิราภรณ์ ปนาทกุล (2531 อ้างถึงใน กิตติพงษ์ ตรูวรรณ, 2558) ได้แบ่งประเภทของการละเล่น ออกเป็น 11 ประเภทใหญ่ แต่จะนำมากล่าวถึงเฉพาะที่ตรงกับ การละเล่นของเด็กไทยดังนี้

1. ประเภทการเล่นทาย เช่น ทายหัวก้อย โพงพาง คลุมไก่ ขายดอกไม้

2. ประเภทการกระโดด เช่น การกระโดดเชือกเดี่ยว กระโดดเชือกคู่ ตั้งแต่
3. ประเภทซ่อนหา เช่น ซ่อนหา กากีไฟ
4. ประเภทปรับ ได้แก่ การเล่นที่มีการปรับผู้แพ้ให้รำ ให้ร้องเพลง เชกเข้ากินน้ำ เป็นต้น เช่น ช่วงชัย หรือ ช่วงเชลย ชีม้าส่งเมือง
5. ประเภทไล่จับ เช่น มอญซ่อนผ้า งูกินหาง ไล่ให้ทัน ตะเข้ตะโง่ง โปลิศจับขโมย เตย
6. ประเภทคัดออก เช่น รีรีข้าวสาร ลิงชิงหลัก
7. ประเภทกระโดดข้าม เช่น เสือข้ามห้วย
8. ประเภทที่มีการใช้กระดาษ ดินสอ หรือการวาดรูป เช่น เสือตกถัง จู๋นางเข้าห้อง
9. ประเภทความแม่นยำ เช่น หมากเก็บ อีตัก ตีตุ๊กหิน เป่ายางหรือเป่ากบ
10. ประเภทไม้ เช่น ไม้หิ้ง
11. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก เช่น ตบแผละ จ้ำจี้ แมงมุมขยุ้มหลังคา ตีไก่ ขี้ตุ๊กกลางนา เป่ายิงฉุบ จับปูดำ จีจ้อเจี้ยบ

ปกาดตา ศักดินนทร์ (2555) ได้แบ่งประเภทของการละเล่นไว้ ดังนี้

1. การละเล่นกลางแจ้ง
  - 1.1 การละเล่นกลางแจ้งที่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ โพงพาง มอญซ่อนผ้า รีรีข้าวสาร ฯลฯ
  - 1.2 การละเล่นกลางแจ้งที่ไม่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ ลูกข่าง เตยหรือตาล่อง ชีม้าส่งเมือง กากีไฟ เสือข้ามห้วยเดี่ยว เสือข้ามห้วยคู่ ฯลฯ
2. การละเล่นในร่ม
  - 2.1 การละเล่นในร่มที่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ ขี้ตุ๊กกลางนา จับปูดำขยำปูนา จ้ำจี้แมงมุม โยกเยก ฯลฯ
  - 2.2 การละเล่นในร่มที่ไม่มีบทร้องประกอบ ได้แก่ ตีตมเม็ดมะขามหลุม เสือกินวัว หมากเก็บ หมากตะเกียบ เป่ากบ ฯลฯ
3. การละเล่นที่เล่นกลางแจ้งหรือในร่มก็ได้ที่ไม่มีบทร้อง ได้แก่ ลิงชิงหลัก ขายแดงโมปิดตาตีหม้อ ฯลฯ

วิเชียร เกษประทุม (2550) แบ่งการละเล่นของเด็กออกเป็น 13 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทเล่นท่าย เป็นการลับสมอง ความชำนาญจากตาหรือจากการสัมผัสต่าง ๆ ก็ได้ เช่น โพงพาง ต่อกี้ คำทาย หัวก้อย ฯลฯ
2. ประเภทกระโดดเชือก เป็นการออกกำลังกาย มีทั้งกระโดดเชือกหมู่หรือกระโดดเชือกคนเดียว ปัจจุบันใช้ยางมาต่อทำเป็นเชือกก็มี เช่น กระโดดเชือกหมู่ เดี่ยว ฯลฯ

3. ประเภทซ่อนหา เป็นการฝึกการสังเกตและความคล่องแคล่วว่องไว ทั้งผู้สอนและผู้หา เช่น ซ่อนหา หมอบโยง ฯลฯ
4. ประเภทการปรับ ผู้แพ้จะถูกปรับด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ให้อ่านเพลง ถูกเขกเข้า ให้เป็นขี้ ฯลฯ เช่น กากไก่ไข่ ซึ่ม้าส่งเมือง แย่งไข่เต่า ฯลฯ
5. ประเภทไล่จับ มีสองฝ่าย คือ ฝ่ายไล่จับกับฝ่ายหนี เป็นการทดสอบความว่องไว เช่น ตีจับ งูกินหาง ตะลือกต็อกแตก วิ่งวัว ปูซาเก ฯลฯ
6. ประเภทคัดออก มีการหาวิธีคัดผู้เล่นออกจากการเล่นด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น รีรีข้าวสาร ขาไก่ติดกัน กระจายขาเดียว ฯลฯ
7. ประเภทกระโดดข้าม เวลาเล่นจะมีการกระโดดข้ามสิ่งต่าง ๆ เช่น เสือข้ามห้วย อีเตะ ฯลฯ
8. ประเภทกระดาดดินสอ การเล่นต้องใช้กระดาดหรือดินสอเป็นอุปกรณ์การเล่น เช่น เสือตกถัง อีตัก ฯลฯ
9. ประเภทแม่นยำ เวลาเล่นต้อง โยน ยิง ขว้าง ปา ให้ถูก เช่น ชีหลังทอยกระเบื้อง สะบ้า ดวงดาว ทอยกอง ฯลฯ
10. ประเภทไม้ ใช้ไม้เป็นอุปกรณ์การเล่น เช่น ไม้เก็บ ไม้ทิ่ม ฯลฯ
11. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก เป็นการเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กเล็ก ๆ เพราะเป็นการเล่นง่ายๆ เช่น จ้ำจี้ แมงมุม โกงงอก ฯลฯ
12. ประเภทลูกบอล การเล่นประเภทนี้เป็นของต่างประเทศเป็นจำนวนมาก เช่น ลิงชิงบอล
13. ประเภทตลก ประเภทนี้ คนดูหัวเราะ สนุกสนานเมื่อผู้เล่นทำผิด เช่น ตมดอกไม้

จากการศึกษาประเภทของการละเล่นพื้นบ้านไทย ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าการละเล่นของไทยค่อนข้างมีความหลากหลายของวิธีการเล่นที่มีทั้งการใช้กฎกติกา และไม่ใช้กฎกติกา หรือ การมีบทร้องและไม่มีการร้อง ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของการละเล่นพื้นบ้านไทย หากนำมาจำแนกแยกประเภทของการละเล่นพื้นบ้านไทยสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ การละเล่นกลางแจ้ง และการละเล่นในที่ร่ม ซึ่งแต่ละประเภทสามารถแบ่งออกได้เป็น การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ และการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ การนำการเล่นพื้นบ้านไปใช้นั้นจะขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของแต่ละประเภทนั้น ๆ เช่น สถานที่ ความพร้อมของอุปกรณ์ วัสดุแต่ละวัสดุมีความเหมาะสมของการละเล่นนั้นแตกต่างกันไป เป็นต้น

### 3.3 ความสำคัญ คุณค่าและประโยชน์

สุวัฒน์ กลิ่นเกษร (2559) กล่าวว่าการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ทุกชาติทุกภาษาไม่ว่าจะอยู่ในวัยใดเพศหญิงหรือชายการเล่นทำให้เราได้ผ่อนคลายความตึงเครียดจากงานใน

ชีวิตประจำวันนอกจากนั้นยังเป็นการออกกำลังกายให้แข็งแรงฝึกสมองให้มีสติปัญญาแหลมคมมีจิตใจเบิกบานสนุกสนานร่าเริงทั้งยังทำให้เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เล่น

เพียเจต์ (กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2557) กล่าวว่า คุณค่าของการเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาสติปัญญาจากการเล่น เด็กสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ จากสิ่งเร้าได้ และขณะที่เด็กตอบสนองสิ่งเร้าเขาจะสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ เข้ามาในสมอง ยังได้กล่าวถึงการ เล่นไว้ 3 ประการ คือ

1. บทบาทของการเล่น คือ การระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เข้าใจถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา (2557) การเล่นเป็นการทำงานของเด็กการเล่นจะช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะต่าง ๆ เด็กสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการเล่นเช่นเดียวกับผู้ใหญ่เริ่มรู้จักการทำงานซึ่งความรู้ทั้งหลายจะสั่งสมเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตในวันหน้าของเล่นที่เด็กเล่นไม่จำเป็นต้องมีราคาแพงแต่ควรเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนานสร้างปัญญาสร้างสรรค์ความชำนาญในการใช้มือเท้าและร่างกายส่วนอื่น ๆ ของเด็กในขณะที่เด็กเล่นพ่อแม่ครูอาจารย์หรือผู้เลี้ยงดูเด็กควรแนะนำวิธีเล่นพูดคุยถามคำถามที่กระตุ้นให้เด็กคิดค้นหาคำตอบการเลือกของเล่นให้เด็กมีความสำคัญอย่างยิ่งควรต้องคำนึงถึงหลัก 4 ป. คือ

1. ประโยชน์เป็นของเล่นที่พัฒนาด้านร่างกายและสติปัญญามีคุณค่าก่อให้เกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์กระตุ้นให้อยากเล่นอยากสนุกและได้ความรู้จากการเล่น
2. ประหยัดมีความคงทนแข็งแรงไม่จำเป็นต้องเป็นของเล่นที่มีราคาแพง
3. ประสิทธิภาพมีคุณค่าสร้างสรรค์ทำให้เด็กเกิดจินตนาการ
4. ปลอดภัยไม่เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดอันตรายในการเล่นเช่นไม่แหลมคมหรือมีดินระเบิดที่อาจเข้าตาหรือทำให้ตาบอดได้

การละเล่นพื้นบ้านเป็นประโยชน์แก่เด็ก ทำให้เด็กได้เคลื่อนไหวได้ออกกำลังกายเกิดความคล่องแคล่วว่องไว ฝึกความอดทน ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ฝึกการสังเกตมีปฏิภาณไหวพริบสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ พร้อมทั้งเกิดความสนุกสนาน (สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา, 2557)

พรพนา ช่างเกวียน (2544) กล่าวว่าการเล่นพื้นเมืองโคราช ให้คุณค่าทางด้านพลศึกษาครบทั้ง 5 ด้าน คือทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญาและด้านสังคม ทางด้านสังคมส่งเสริมให้ผู้เล่นได้ฝึกการใช้ชีวิตในสังคมร่วมกัน ร่วมมือร่วมใจปฏิบัติงาน ประสานงานกับผู้อื่นเคารพในสิทธิและความสามารถของผู้อื่น ฝึกการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม ฝึกการเคารพและปฏิบัติตาม



กติกากีฬา ฝึกให้มีความยุติธรรม ซื่อสัตย์ รู้จักเสียสละ เห็นอกเห็นใจผู้อื่นฝึกเป็นผู้มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมส่วนรวม ปฏิบัติตนในฐานะผู้นำและผู้ตามที่ดียอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เกิดความรักสามัคคีต่อหมู่คณะ ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้จักแพ้ ชนะ ให้อภัย

สุชา จันทร์เอม (2541 อ้างถึงในกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2557) ได้กล่าวว่า การเล่นของเด็กเน้นการฝึกมารยาทของเด็กได้ดียิ่ง เด็กจะรู้จักคิด รู้จักกระทำที่ถูกจากการเล่น รู้จักความยุติธรรมรู้จักการรับภาระให้ และช่วยพัฒนาให้กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ให้เจริญเติบโตผ่อนคลายความตึงเครียด ในชีวิตประจำวันของเด็ก

ปภาดา ศักดินนท์ (2555) แบ่งคุณค่าและประโยชน์ของการเล่นแบบไทย แต่ละด้านไว้ 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ช่วยให้เด็กได้เคลื่อนไหวอวัยวะส่วนต่าง ๆ ฝึกการใช้กล้ามเนื้อแล้วยังทำให้เด็กได้ออกกำลังกายไปด้วย ด้านอารมณ์ ช่วยให้เด็กเกิดอารมณ์ดีเบิกบาน สดชื่น กระฉับกระเฉง สนุกสนาน คลายเครียด ด้านสังคม ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ถึงความสามัคคี ฝึกการเป็นผู้นำผู้ตาม ฝึกการยอมรับข้อตกลงและเคารพกฎกติกาในการเล่น รวมทั้งฝึกการมีน้ำใจเป็นนักกีฬารู้จัก รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ให้อภัย ด้านสติปัญญา การเล่นของไทยมีหลายลักษณะ ดังนั้นจึงฝึกทางด้านสติปัญญาที่แตกต่างกัน เช่น การเล่นหมากเก็บ ฝึกเรื่องคณิตศาสตร์ ในการนับจำนวน การเล่นจ้ำจ้มเชือกเปราะและรื้อข้าวสาร ช่วยฝึกในเรื่องของภาษาจากคำศัพท์และคำคล้องจองที่ใช้ร้องประกอบในการเล่น การเล่นตีจับ ฝึกให้รู้จักวางแผนและใช้ความคิดในการแก้ปัญหา

ชาญชัย จันทร์สุวรรณ (2552) ได้ทำวิจัยเรื่องผลของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านที่มีต่อสมรรถภาพทางกาย ดานความคล่องตัวของเด็กปฐมวัย โดยจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านที่ส่งเสริมต่อความคล่องแคล่ว ดังนี้ มก้านกล้วย เสือข้ามห้วย กระโดดกบ โຈ้บบอล(ขว้างบอล) โยกเยก แมวไล่หนู กระต่ายขาเดียว ลิงชิงหลัก เตยเดี่ยว โสมเผ่าทรัพย์ ลมเพลมพัด รื้อข้าวสาร มอญซ่อนผ้า อ้ายเขี้ยวอ้ายโจง งูกินหาง ลอยตามลม ตะทะนุ เรือบก วิ่งเปี้ยว เตย 3 คน

จากการศึกษาความสำคัญ คุณค่าและประโยชน์ของการเล่นพื้นบ้านไทย สรุปได้ว่า เกิดประโยชน์ทางด้านร่างกาย สมรรถภาพทางกาย ที่ช่วยให้เกิดการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ทั้งกล้ามเนื้อมัดเล็กและกล้ามเนื้อมัดใหญ่ การทำงานของระบบประสาทให้ประสานสัมพันธ์กัน ความคล่องแคล่วว่องไว ด้านอารมณ์ จิตใจ สนุกสนาน ฝึกการสมหวัง ผิดหวัง จากการชนะหรือแพ้ ด้านสังคม ได้ฝึกการปรับตัว การเรียนรู้การเป็นผู้นำและผู้ตาม ความสามัคคีในหมู่คณะ ด้านสติปัญญา มีการคิดวางแผนในการเล่น แก้ปัญหาในการเล่น

### 3.4 การวิเคราะห์การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับปฐมวัย

**ขั้นตอนที่ 1** พิจารณาคัดเลือกกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยไปใช้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาคัดเลือกของ วิราภรณ์ ปนาทกุล (2531 อ้างถึงใน กิตติพงษ์ ตรุวรรณ, 2558) มีเกณฑ์ดังนี้

เกณฑ์ที่ 1 เป็นการละเล่นของเด็กไทยที่ไม่ขัดต่อศีลธรรม วัฒนธรรมอันดีงามของชาติและไม่เป็นการทารุณกรรมต่อสัตว์

เกณฑ์ที่ 2 เป็นการละเล่นของที่มีความแพร่หลายในประเทศไทย กล่าวคือ

2.1 ไม่เป็นการละเล่นที่เล่นเฉพาะเทศกาล เช่น แม่ศรี ลิงลม ซึ่งนิยมเล่นในเทศกาลสงกรานต์

2.2 ไม่เป็นการละเล่นที่เล่นเฉพาะในท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง

2.3 ไม่เป็นการละเล่นที่ใช้อุปกรณ์การเล่นที่มีเฉพาะในท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง

เกณฑ์ที่ 3 เป็นการละเล่นของเด็กไทยที่ไม่ใช่การแข่งขันเพื่อการพนันเพราะเป็นการปลูกฝังนิสัยที่ไม่ดีให้แก่เด็ก

เกณฑ์ที่ 4 เป็นการละเล่นของเด็กไทย ที่ไม่มีการล้อเลียน เหยียดหยามผู้อื่นอันจะนำไปสู่การทะเลาะวิวาท

**ตารางที่ 2** พิจารณาคัดเลือกกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยไปใช้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาคัดเลือกของ วิราภรณ์ ปนาทกุล (2531 อ้างถึงใน กิตติพงษ์ ตรุวรรณ, 2558)

ลำดับ ที่	การละเล่นพื้นบ้านไทย	เกณฑ์ที่				ผลการวิเคราะห์		หมายเหตุ
		1	2	3	4	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1	กบจักร		✓	✓	✓		✓	อันตราย
2	กัฒปลา/ปลากัด		✓				✓	ทารุณสัตว์
3	กระโดดเชือกคู่	✓	✓	✓	✓	✓		
4	กระโดดเชือกเดี่ยว	✓	✓	✓	✓	✓		
5	กระต่ายกระแต	✓	✓	✓	✓	✓		
6	กระต่ายขาเดียว	✓	✓	✓	✓	✓		
7	กระรอกหาโพรง	✓	✓	✓	✓	✓		
8	กาฟักไข่	✓	✓	✓	✓	✓		
9	เก้าอี้ดนตรี	✓	✓	✓	✓	✓		
10	ขาไก่ติดกัน	✓	✓	✓	✓	✓		
11	ขายแตงโม		✓	✓	✓		✓	อันตราย
12	เข้าทรง	✓		✓	✓		✓	เทศกาล
13	ขี่ม้าโยนบอล	✓	✓	✓	✓	✓		
14	ขี่ม้าก้านกล้วย	✓	✓	✓	✓	✓		
15	ชนไก่	✓	✓	✓	✓	✓		

## ตารางที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ ที่	การละเล่นพื้นบ้านไทย	เกณฑ์ที่				ผลการวิเคราะห์		หมายเหตุ
		1	2	3	4	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
16	เขย่งเก็งกอย	✓	✓	✓	✓	✓		
17	แข่งเรือคน	✓		✓	✓		✓	เฉพาะท้องถิ่น
18	งูกินหาง	✓	✓	✓	✓	✓		
19	จิ้งจอกเจี๊ยะ	✓	✓	✓	✓	✓		
20	จุงนางเข้าห้อง	✓	✓	✓	✓	✓		
21	จ้ำจี้	✓	✓	✓	✓	✓		
22	ซึกเย่อ	✓	✓	✓	✓	✓		
23	ชิงธง	✓	✓	✓	✓	✓		
24	ซ็อนมะนาว	✓	✓	✓	✓	✓		
25	ชนกว่าง	✓	✓	✓	✓		✓	ทารุณสัตว์
26	ดมดอกไม้	✓	✓	✓	✓	✓		
27	ตีตุลุกแก้ว	✓	✓	✓	✓		✓	การพนัน
28	เดินปูเดินเต่า (ปูกาเก)	✓	✓	✓	✓	✓		
29	เดินกะลา (วังกะลา)	✓	✓	✓	✓	✓		
30	เด็กเอ๋ยพาย	✓	✓	✓	✓		✓	ทะเลาะวิวาท
31	ตีโป่ง	✓	✓	✓	✓		✓	อันตราย
32	ตาเขย่ง/ตังเต	✓	✓	✓	✓	✓		
33	ตบแผล	✓	✓	✓	✓	✓		
34	ตำรวจจับขโมย	✓	✓	✓	✓	✓		
35	ตีจับ	✓	✓	✓	✓	✓		
36	ตะเข้รอบวง	✓	✓	✓	✓	✓		
37	ตีคลี	✓	✓	✓	✓	✓		
38	ตีวงล้อ	✓	✓	✓	✓	✓		
39	ตีไก่		✓		✓		✓	อันตราย
40	เตย	✓	✓	✓	✓	✓		
41	ไถนา		✓	✓	✓		✓	อันตราย
42	ทอดแห	✓	✓	✓	✓	✓		
43	นาฬิกาทางมะพร้าว	✓	✓	✓	✓	✓		
44	น้ำขึ้นน้ำลง	✓	✓	✓	✓	✓		
45	โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว)	✓	✓	✓	✓	✓		
46	ปิดตาตีหม้อ	✓	✓	✓	✓	✓		
47	ปิ่นแปะ	✓	✓		✓		✓	การพนัน
48	แปะเข็ง/แตะหุ่น	✓	✓	✓	✓	✓		
49	ประจัญบาน		✓	✓	✓		✓	อันตราย
50	โป่งแปะ/ซ่อนหา	✓	✓	✓	✓	✓		

## ตารางที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ ที่	การละเล่นพื้นบ้านไทย	เกณฑ์ที่				ผลการวิเคราะห์		หมายเหตุ
		1	2	3	4	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
51	ปลาหมอตกกระทะ		✓	✓	✓		✓	อันตราย
52	ปิดตาลำท่าย	✓	✓	✓	✓	✓		
53	เป่ากบ	✓	✓		✓		✓	การพนัน
54	ปิ่นก้านกล้วย	✓	✓	✓	✓	✓		
55	เป่ายิงฉุบ	✓	✓	✓	✓	✓		
56	ผมแกละ	✓	✓		✓		✓	ล้อเลียน
57	ผมจุก	✓	✓		✓		✓	ล้อเลียน
58	ผมเปี้ย	✓	✓		✓		✓	ล้อเลียน
59	ผมม้า	✓	✓		✓		✓	ล้อเลียน
60	พระเด็กเสื่อโก่มอด	✓	✓	✓	✓	✓		
61	พ่อแม่ลูก	✓	✓	✓	✓	✓		
62	โพงพาง	✓	✓	✓	✓	✓		
63	มดตะนอย	✓	✓	✓			✓	ล้อเลียน
64	มอญซ่อนผ้า	✓	✓	✓	✓	✓		
65	แม่น้ำคพระโขง	✓	✓	✓	✓	✓		
66	แม่ว่าย	✓	✓	✓			✓	ล้อเลียน
67	แม่ไครมา	✓	✓	✓			✓	ล้อเลียน
68	แมงมุม	✓	✓	✓	✓	✓		
69	แมวจับหนู	✓	✓	✓		✓		
70	มวยทะเล		✓				✓	อันตราย
71	มวยเชือก						✓	อันตราย
72	ยิงหนังสติ๊ก		✓		✓		✓	อันตราย
73	แย้ลงรู		✓	✓	✓		✓	อันตราย
74	โยกเยก	✓	✓	✓	✓	✓		
75	รื้อข้าวสาร	✓	✓	✓	✓	✓		
76	เรือบก	✓	✓	✓	✓	✓		
77	ลิงชิงหลัก	✓	✓	✓	✓	✓		
78	ล้อต๊อก	✓	✓		✓		✓	การพนัน
79	ลิงชิงหาง	✓	✓	✓	✓	✓		
80	วิ่งเปี้ยว	✓	✓	✓	✓	✓		
81	วัวกระทิง		✓	✓			✓	อันตราย
82	ว่าว	✓	✓	✓	✓	✓		
83	เสือกินวัว	✓	✓	✓	✓	✓		
84	เสือกินห้วยหมู	✓	✓	✓	✓	✓		
85	เสือกินตุต		✓	✓			✓	อันตราย

## ตารางที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ ที่	การละเล่นพื้นบ้านไทย	เกณฑ์ที่				ผลการวิเคราะห์		หมายเหตุ
		1	2	3	4	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
86	หัวโต	✓	✓	✓			✓	ล้าสมัย
87	หมาแย่งเนื้อ	✓	✓	✓	✓	✓		
88	หมากเก็บ	✓	✓	✓	✓	✓		
89	หมากตะเกียบ	✓	✓	✓	✓	✓		
90	หมากอั้งตี	✓	✓	✓	✓	✓		
91	ห่วยยาง	✓	✓	✓	✓	✓		
92	หม้อข้าวหม้อแกง	✓	✓	✓	✓	✓		
93	หัวล้านชนกัน		✓	✓			✓	ล้าสมัย
94	อิซิดอิเซียน	✓	✓	✓	✓	✓		
95	อิตัก	✓	✓	✓	✓	✓		
96	อินจัน	✓	✓	✓	✓	✓		
97	อ้ายเข้าโยง (ไอ้เข้าไอ้)	✓	✓	✓	✓	✓		
98	อ้วนตุ้ตะ	✓	✓	✓			✓	ล้าสมัย

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 4 เกณฑ์ มีทั้งหมด 66 กิจกรรมดังนี้

1	กระโดดเชือกคู่	15	จูงนางเข้าห้อง	29	ตีวงล้อ
2	กระโดดเชือกเดี่ยว	16	จำใจ	30	เตย
3	กระต่ายกระแต	17	ซึกเย่อ	31	ทอดแห
4	กระต่ายขาเดียว	18	ชิงธง	32	นาฬิกาทางมะพร้าว
5	กระรอกหาโพรง	19	ซ่อนমনาว	33	น้ำขึ้นน้ำลง
6	กาฟักไข่	20	ดมดอกไม้	34	โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว)
7	เก้าอี้ดนตรี	21	เดินปูเดินเต่า (ปูกาเก)	35	ปิดตาตีหม้อ
8	ขาไก่ติดกัน	22	เดินกะลา (วิ่งกะลา)	36	แปะแข็ง/แตะหูน
9	ขี่ม้าโยนบอล	23	ตาเขย่ง/ตั้งเต	37	โป่งแปะ/ซ่อนหา
10	ขี่ม้าก้านกล้วย	24	ตบแผล	38	ปิดตาลำทาย
11	ชนไก่	25	ตำรวจจับขโมย	39	ปืนก้านกล้วย
12	เขย่งเก็งกอย	26	ตีจับ	40	เป่ายิงฉุบ
13	งูกินหาง	27	ตะเข้รอบวง	41	พระเด็กเสื่อไก่มอด
14	จี้จ้อเจียบ	28	ตีคลี	42	พ่อแม่ลูก

43 โพงพาง	51 ลิงชิงหลัก	59 หมากตะเกียบ
44 มอญซ่อนผ้า	52 ลิงชิงหาง	60 หมากอีจัด
45 แม่นาคพระโขนง	53 วิ่งเปี้ยว	61 ห่วงยาง
46 แมงมุม	54 ว่าว	62 หม้อข้าวหม้อแกง
47 แมวจับหนู	55 เสือกินวัว	63 อีซิดอี่เขียน
48 โยกเยก	56 เสือข้ามห้วยหมู	64 อีตัก
49 ริริข้าวสาร	57 หมาแย่งเนื้อ	65 อินจัน
50 เรือบก	58 หมากเก็บ	66 อ้ายเข้าอ้ายโงง (ไอ้เข้าขำผึ่ง)

**ขั้นตอนที่ 2** นำกิจกรรมการละเล่นที่ได้พิจารณาคัดเลือกทั้งหมด 66 กิจกรรม มาทำการวิเคราะห์เพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย ศึกษาอ้างอิงจากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ซึ่งประกอบด้วย

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. สัมพันธ์ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน
4. ความซื่อสัตย์
5. ความรับผิดชอบ

**ตารางที่ 3** การวิเคราะห์การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย

ลำดับ ที่	การละเล่นพื้นบ้านไทย	สมรรถภาพทางกาย			คุณธรรม จริยธรรม		ผลการวิเคราะห์	
		ความ คล่องแคล่ว	การทรง ตัว	ตา-มือ ประสาน สัมพันธ์	ความ ซื่อสัตย์	ความ รับผิดชอบ	ส่งเสริม ครบ	ส่งเสริม ไม่ครบ
1	กระโดดเชือกคู่	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
2	กระโดดเชือกเดี่ยว	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
3	กระต่ายกระแต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
4	กระต่ายขาเดียว	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
5	กระรอกหาโพรง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
6	กาฟักไข่	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
7	เก้าอี้ดนตรี	✓	✓	✓		✓		✓
8	ขาโกตติดกัน	✓	✓			✓		✓
9	ขี่ม้าโยนบอล	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
10	ขี่ม้าก้านกล้วย	✓		✓	✓	✓		✓

### ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ ที่	การละเล่นพื้นบ้านไทย	สมรรถภาพทางกาย			คุณธรรม จริยธรรม		ผลการวิเคราะห์	
		ความ คล่องแคล่ว	การทรง ตัว	ตา-มือ ประสาน สัมพันธ์	ความ ซื่อสัตย์	ความ รับผิดชอบ	ส่งเสริม ครบ	ส่งเสริม ไม่ครบ
11	ชนไก่	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
12	เขย่งแก๊งกอย	✓	✓		✓	✓		✓
13	งูกินหาง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
14	จีจ้อเจี้ยบ			✓		✓		✓
15	จูงนางเข้าห้อง				✓	✓		✓
16	จ้ำจี้			✓	✓	✓		✓
17	ซึกเย่อ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
18	ชิงธง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
19	ซ็อนมะนาว	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
20	ตมดอกไม้				✓	✓		✓
21	เดินปูเดินเต่า (ปูชาเก)	✓	✓	✓	✓	✓		✓
22	เดินกะลา (วิ่งกะลา)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
23	ตาเขย่ง/ตั้งเต	✓				✓		✓
24	ตบแผละ			✓	✓	✓		✓
25	ตำรวจจับขโมย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
26	ตีจับ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
27	ตะเข้รอบวง	✓	✓	✓				✓
28	ตีคลี	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
29	ตีวงล้อ	✓		✓		✓		✓
30	เตย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
31	ทอดแห	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
32	นาฬิกาทางมะพร้าว					✓		✓
33	น้ำขึ้นน้ำลง	✓	✓		✓	✓		✓
34	โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
35	ปิดตาตีหม้อ	✓	✓			✓		✓
36	แปะแข็ง/แตะท่น	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
37	โป้งแปะ/ซ่อนหา	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
38	ปิดตาลงท้าย	✓	✓			✓		✓
39	ปิ่นก้านกล้วย		✓	✓	✓	✓		✓
40	เป่าชิงฉุบ		✓	✓		✓		✓
41	พระเด็กเสื่อไก่อมอด					✓		✓
42	พ่อแม่ลูก					✓		✓
43	โพงพาง	✓	✓		✓	✓		✓
44	มอญซ่อนผ้า	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
45	แม่นาคพระโขนง		✓	✓	✓	✓		✓
46	แมงมุม			✓	✓	✓		✓
47	แมวจับหนู	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
48	โยกเยก							✓

### ตารางที่ 3 (ต่อ)

ลำดับ ที่	การละเล่นพื้นบ้านไทย	สมรรถภาพทางกาย			คุณธรรม จริยธรรม		ผลการวิเคราะห์	
		ความ คล่องแคล่ว	การทรง ตัว	ตา-มือ ประสาน สัมพันธ์	ความ ซื่อสัตย์	ความ รับผิดชอบ	ส่งเสริม ครบ	ส่งเสริม ไม่ครบ
49	รีรีข้าวสาร	✓		✓	✓	✓		✓
50	เรือบก	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
51	ลิงชิงหลัก	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
52	ลิงชิงหาง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
53	วิ่งเปี้ยว	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
54	ว่าว		✓	✓		✓		✓
55	เสือกินวัว	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
56	เสือกินหมู	✓	✓	✓	✓	✓		✓
57	หมาแย่งเนื้อ	✓		✓	✓	✓		✓
58	หมากเก็บ	✓		✓	✓	✓		✓
59	หมากตะเกียบ			✓		✓		✓
60	หมากอังก์			✓	✓	✓		✓
61	ห่วงยาง	✓		✓	✓	✓		✓
62	หม้อข้าวหม้อแกง					✓		✓
63	อีซิดอีเขียน			✓				✓
64	อีตัก			✓				✓
65	อินจัน		✓					✓
66	อ้ายเข้อ้ายโงง (ไอ้เข้ขำมั้ง)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่ส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อเด็กปฐมวัยทั้ง 5 ข้อ มีทั้งหมด 29 กิจกรรมดังนี้

1	กระโดดเชือกคู่	11	ชิงธง	21	โป่งแปะ/ซ่อนหา
2	กระโดดเชือกเดี่ยว	12	ซ่อนমনาว	22	มอญซ่อนผ้า
3	กระต่ายกระแต	13	เดินกะลา (วิ่งกะลา)	23	แมวจับหนู
4	กระต่ายขาเดียว	14	ตำรวจจับขโมย	24	เรือบก
5	กระรอกหาโพรง	15	ตีจับ	25	ลิงชิงหลัก
6	กาฟักไข่	16	ตีคลี	26	ลิงชิงหาง
7	ขี่ม้าโยนบอล	17	เตย	27	วิ่งเปี้ยว
8	ชนไก่	18	ทอดแห	28	เสือกินวัว
9	งูกินหาง	19	โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว)	29	อ้ายเข้อ้ายโงง (ไอ้เข้ขำมั้ง)
10	ชักเย่อ	20	แปะแข็ง/แตะหุ่น		



**ขั้นตอนที่ 3** นำกิจกรรมการเล่นที่ได้พิจารณาคัดเลือกทั้งหมด 29 กิจกรรม มาทำการคัดเลือกโดยพิจารณาวิธีการเล่นจำแนกตามประเภทการเล่นของ วิเชียร เกษประทุม (2550) ซึ่งแบ่งการเล่นของเด็กออกเป็น 13 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทเล่นท่าย
2. ประเภทกระโดดเชือก
3. ประเภทซ่อนหา
4. ประเภทการปรับ
5. ประเภทไล่จับ
6. ประเภทคัดออก
7. ประเภทกระโดดข้าม
8. ประเภทกระตาดดินสอ
9. ประเภทแม่นยำ
10. ประเภทไม้
11. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก
12. ประเภทลูกบอล
13. ประเภทตลก

**ตารางที่ 4** การวิเคราะห์การเล่นพื้นบ้านไทยตามวิธีการเล่นจำแนกตามประเภทการเล่นของ วิเชียร เกษประทุม (2550)

ลำดับ ที่	การเล่นพื้นบ้าน ไทย	ประเภท	จำนวนผู้เล่น	สถานที่	อุปกรณ์	ผลการวิเคราะห์		หมายเหตุ
						เลือก	ไม่ เลือก	
1	กระโดดเชือกคู่	กระโดดเชือก	4 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	เชือก	✓		อันตราย
2	กระโดดเชือกเดี่ยว	กระโดดเชือก	3 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	เชือก		✓	อันตราย
3	กระตาดกระดาษ	ไล่จับ	2 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	ไม่มี	✓		
4	กระตาดขาเดียว	คัดออก	3 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	ไม่มี	✓		
5	กระรอกหาโพรง	ปรับ	9 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	ไม่มี	✓		
6	กาพิกไซ้	ปรับ	3 คนขึ้นไป	กลางแจ้ง/ในร่ม	ลูกบอล	✓		
7	ขี่ม้าโยนบอล	แม่นยำ	อย่างน้อย 2 คู่	กลางแจ้ง/ในร่ม	ลูกบอล		✓	อันตราย
8	ชนไก่	แม่นยำ	1 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	ลูกชนไก่		✓	ใช้ทักษะ
9	งูกินหาง	ไล่จับ	8-12 คน	ลานกว้าง	ไม่มี	✓		
10	ชักเย่อ	ปรับ	10-20 คน	ลานกว้าง	เชือกชักเย่อ		✓	อันตราย
11	ชิงธง	คัดออก	10-20 คน	ลานกว้าง	ผ้า	✓		
12	ซ่อนมะนาว	แม่นยำ	10-20 คน	กลางแจ้ง/ในร่ม	ลูกบอล	✓		
13	เดินกะลา (วิ่งกะลา)	ปรับ	2 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	กะลา		✓	อันตราย
14	ตำรวจจับขโมย	ไล่จับ	10-20 คน	ลานกว้าง	ไม่มี		✓	อันตราย

#### ตารางที่ 4 (ต่อ)

ลำดับ ที่	การละเล่นพื้นบ้าน ไทย	ประเภท	จำนวนผู้เล่น	สถานที่	อุปกรณ์	ผลการวิเคราะห์		หมายเหตุ
						เลือก	ไม่ เลือก	
15	ตีจับ	ไล่จับ	8 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	ไม่มี		✓	อันตราย
16	ตีคี่	แมนย่า	2 คนขึ้นไป	กลางแจ้ง/ในร่ม	ลูกคี่		✓	อันตราย
17	เตย	ไล่จับ	6 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	ไม่มี	✓		
18	ทอดแห	คัดออก	10-20 คน	ลานกว้าง	ไม่มี		✓	
19	โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว)	แมนย่า	10-20 คน	ลานกว้าง	ลูกบอล	✓		
20	แปะแข็ง/ตะหูน	ไล่จับ	6 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	ไม่มี		✓	
21	โป้งแปะ/ซ่อนหา	ซ่อนหา	6 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	ไม่มี		✓	ใช้พื้นที่
22	มอญซ่อนผ้า	ไล่จับ	10-20 คน	กลางแจ้ง/ในร่ม	ผ้า	✓		
23	แมวจับหนู	ไล่จับ	8 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	ไม่มี		✓	อันตราย
24	เรือบก	ไม้	8 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	ไม้	✓		
25	ลิงชิงหลัก	คัดออก	8 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	หลัก	✓		
26	ลิงชิงหาง	คัดออก	8 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	ผ้า	✓		
27	วิ่งเปี้ยว	ไล่จับ	4 คนขึ้นไป	ลานกว้าง	ผ้า	✓		
28	เสือกินวัว	ไล่จับ	10-20 คน	กลางแจ้ง/ในร่ม	ไม่มี	✓		
29	อ้ายเข้อ้ายโขง (ไอ้เข้ข้ามฝั่ง)	ไล่จับ	8 คนขึ้นไป	กลางแจ้ง/ในร่ม	ไม่มี	✓		

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยจำแนกตามประเภทการละเล่นของ วิเชียร เกษประทุม (2550) ผู้วิจัยได้คัดเลือกกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อนำไปใช้ในงานวิจัยทั้งหมด 16 กิจกรรม ดังนี้

- |                  |                                    |
|------------------|------------------------------------|
| 1 กระต่ายกระแต   | 9 โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว)          |
| 2 กระต่ายขาเดียว | 10 มอญซ่อนผ้า                      |
| 3 กระจอกหาโพรง   | 11 เรือบก                          |
| 4 กาฟักไข่       | 12 ลิงชิงหลัก                      |
| 5 งูกินหาง       | 13 ลิงชิงหาง                       |
| 6 ชิงธง          | 14 วิ่งเปี้ยว                      |
| 7 ซ้อนมะนาว      | 15 เสือกินวัว                      |
| 8 เตย            | 16 อ้ายเข้อ้ายโขง (ไอ้เข้ข้ามฝั่ง) |

**ขั้นตอนที่ 4** ผู้วิจัยได้คัดเลือกกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อนำไปใช้ในงานวิจัยทั้งหมด 16 กิจกรรม โดยส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข แล้วส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่านตรวจพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรม นำผลการพิจารณามาหาค่าความสอดคล้อง (Index Of Congruence หรือ IOC) ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป โดยผ่านการตรวจพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.93-1.00 ซึ่งรายละเอียดและวิธีการเล่นกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยทั้ง 16 กิจกรรม ได้แก่ กระจ่ายกระจัด กระจ่ายขาเดียว กระจ่ายรอกหาโพรง กาฟักไข่ งูกินหาง เตย โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว) ลิงชิงหลัก มอญ ซ่อนผ้า เสือกินวัว วิ่งเปี้ยว อ้ายเข้อ้ายโขง (ไอ้เข้ข้ามฝั่ง) ได้พัฒนาวิธีการเล่นมาจาก (วิเชียร เกษประทุม, 2550) ชิงธง ซ่อนมะนาว ได้พัฒนาวิธีการเล่นมาจาก (ชัชชัย โกมารทัต, 2549) ลิงชิงหาง เรือบก ได้พัฒนาวิธีการเล่นมาจาก (บรรเลง ตั้งโกศานนท์, 2546) เพื่อให้เหมาะสมกับนักเรียนปฐมวัยชั้นปีที่ 2 มีดังตารางที่ 5

**ตารางที่ 5** วิธีการเล่นกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยทั้ง 16 กิจกรรมและด้านที่ส่งเสริม

วิธีการเล่น	ด้านที่ส่งเสริม
<p><b>1. กระจ่ายกระจัด</b> พัฒนาวิธีการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)</p> <p>1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย ฝ่ายละเท่าๆ กันฝ่ายหนึ่งเป็นกระจ่ายอีกฝ่ายเป็นกระจัด</p> <p>2. กำหนดบริเวณการเล่นเพื่อไม่ให้หนีออกไปไกลจากบริเวณที่เล่นมาก</p> <p>3. เริ่มเล่นโดยให้ทั้งสองฝ่าย ยืนเรียงแถวหน้ากระดานและหันหน้าหากันที่เส้นเริ่ม</p> <p>4. จากนั้นครูผู้สอนจะเรียกฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งโดยเรียกเป็น กระจ่าย หรือ กระจัด ก็ได้ ถ้าเรียกฝ่ายใด ฝ่ายนั้นจะได้เป็นฝ่ายไล่จับฝ่ายตรงข้าม เช่น เรียก กระจัด ฝ่ายที่เป็นกระจัดต้องไล่จับฝ่ายที่เป็นกระจ่าย</p> <p>5. ฝ่ายที่ไล่จับใช้มือแตะถูกส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายฝ่ายตรงข้ามและในขณะเดียวกัน ฝ่ายตรงข้ามต้องวิ่งหนีให้เร็วที่สุดแต่ต้องอยู่ในบริเวณที่กำหนดไว้แล้วก่อนการเล่น</p> <p>6. ใครถูกจับได้จะต้องออกจากการเล่น ฝ่ายใดถูกจับได้หมดก่อนจะเป็นฝ่ายแพ้</p>	<p>- นักเรียนออกวิ่ง (ส่งเสริมความคล่องแคล่วและการทรงตัว) ★</p> <p>- ใช้มือแตะถูกส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายฝ่ายตรงข้าม (ส่งเสริมด้านตา-มือประสานสัมพันธ์กันและความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p>
<p><b>2. กระจ่ายขาเดียว</b> พัฒนาวิธีการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)</p> <p>1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย ฝ่ายหนึ่งสวมบทเป็นกระจ่ายมีหน้าที่ไล่ อีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายหนี</p>	

## ตารางที่ 5 (ต่อ)

วิธีการเล่น	ด้านที่ส่งเสริม
<p>2. ชีตเส้นเป็นอาณาเขตเวลาเล่น ขนาดประมาณ 3 x 6 เมตร ให้ผู้เล่นฝ่ายหนึ่งยืนอยู่ในเขตที่ขีดไว้</p> <p>3. ผู้เล่นที่เป็นกระต่ายกระโดดเข้ามาในวงพร้อมกับยกขาข้างหนึ่งขึ้น แล้วพยายามกระโดดขาเดียวพร้อมทั้งใช้มือแตะให้ลูกตัวฝ่ายหนึ่ง ฝ่ายหนึ่งสามารถใช้เท้าสองข้างวิ่งหนีภายในเขตที่กำหนด</p> <p>4. ถ้าคนใดโดนจับหรือถูกตัวกระต่ายก็ต้องออกจากการเล่น แต่ถ้ากระต่ายเปลี่ยนขาหรือขาแตะพื้นถือว่าแพ้ เมื่อฝ่ายหนึ่งถูกไล่ติดจนหมดแล้วถือว่าแพ้ ต้องมาเป็นฝ่ายกระต่ายแทน</p>	<p>- กระโดดขาเดียวพร้อมทั้งใช้มือแตะให้ลูกตัวฝ่ายหนึ่ง ฝ่ายหนึ่งสามารถใช้เท้าสองข้างวิ่งหนีภายในเขต</p> <p>(ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p>
<h3>3. กระรอกหาโพรง พัฒนาการการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)</h3>	
<p>1. ให้ผู้เล่นจับกลุ่มกลุ่มละ 3 คน ให้ผู้เล่นสองคนยืนหันหน้าหากัน จับมือกันไว้โดยให้กางแขนออก (สมมติว่าเป็นโพรง) แล้วให้ผู้เล่นในกลุ่มที่เหลืออีกหนึ่งคนมายืนอยู่ในโพรงหันหน้าเข้าหาคนที่อยู่ด้านนอก (สมมติว่าเป็นกระรอก)</p> <p>2. จัดให้กระรอกและโพรงทั้งหมด ยืนเป็นรูปวงกลมห่างกันเป็นระยะเท่าๆ กัน จากนั้นให้ผู้เล่นที่เหลืออีกหนึ่งคนมายืนอยู่ตรงกลาง (เป็นกระรอกที่ไม่มีโพรง)</p> <p>3. เมื่อกรรมการบอกว่า กระรอกเปลี่ยนโพรง ให้กระรอก วิ่งเปลี่ยนโพรงใหม่ที่ไม่ใช่โพรงเดิม คนที่เป็นกระรอกอยู่กลางวงก็รีบวิ่งหาโพรงอยู่ด้วย ถ้าเข้าโพรงได้ คนที่ไม่มีโพรงอยู่ก็ต้องมายืนกลางวง เป็นกระรอกที่ไม่มีโพรงแทนกระรอกตัวเดิมต่อไป</p>	<p>- นักเรียนจับกลุ่มกลุ่มละ 3 คน (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p> <p>- นักเรียนวิ่งเปลี่ยนโพรงใหม่ (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p>
<h3>4. กาทักไข่ พัฒนาการการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)</h3>	
<p>1. ชีตเส้นเป็นวงกลมบนพื้นกว้างพอสมควร นำเอาไข่ของทุกคนมารวมไว้กลางวง แล้วหาผู้เล่นหนึ่งคน ไปเป็นกา กานี้มีหน้าที่ดูแลรักษาไข่อย่าให้ผู้เล่นคนอื่นมาแย่งไข่ไปได้ โดยใช้มือหรือเท้าป้องไข่ไว้ เมื่อมีผู้เล่นจะมาหลอกไข่เข้าไปแย่งไข่จะต้องจับไล่ให้ออกไปแต่จะต้องอยู่ในวงเท่านั้น จะออกนอกวงไม่ได้</p> <p>2. ส่วนผู้แย่งจะต้องระวังอย่าให้มือหรือเท้าของกามาถูกตนได้ ถ้าไปถูกใครเข้า คนนั้นจะต้องมาเป็นกาแทนทันที แล้วเริ่มเล่นใหม่ ไข่ที่แย่งไปทั้งหมดต้องนำมาคืนแต่ถ้ากาถูกแย่งไข่ทั้งหมดไป ถือว่าแพ้</p>	<p>- นักเรียนที่เป็นแม่กาใช้มือหรือเท้าในการป้องกันไข่ไม่ให้ถูกแย่ง (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>- ผู้แย่งพยายามแย่งไข่จากกา (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>(ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p>
<h3>5. ลูกินทาง พัฒนาการการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)</h3>	
<p>1. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย ให้ฝ่ายที่ 1 จะต้องเป็น “พ่องู” 1 คน ฝ่ายที่ 2 มี “แม่งู” 1 คน ที่เหลือเป็น “ลูกงู” ซึ่งผู้เล่นเป็นลูกงูจะต้องเกาะเอาผู้เล่นเป็นแม่งู เมื่อได้ผู้เล่นแล้วพ่องูและแม่งูจะยืนหันหน้าเข้าหากัน พ่องูจะเริ่มถามแม่งูว่า</p>	<p>- นักเรียนมีบทบาทหน้าที่ของตนเอง (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p>

## ตารางที่ 5 (ต่อ)

วิธีการเล่น	ด้านที่ส่งเสริม
<p>พ่อง : แม่้งเอ๋ย กินน้ำบ่อไหน แม่้ง : กินน้ำบ่อทราย (ลูกงช่วยตอบ) ลูกง : ย้ายไปก็ย้ายมา (ทำท่าเดินย้ายไปย้ายมาประกอบด้วย)</p>	
<p>พ่อง : แม่้งเอ๋ย กินน้ำบ่อไหน แม่้ง : กินน้ำบ่อโคก ลูกง : โยกไปก็โยกมา (แม่้งและลูกงโยกตัวไปมา) พ่อง : แม่้งเอ๋ย กินน้ำบ่อไหน แม่้ง : กินน้ำบ่อหิน ลูกง : บินไปก็บินมา (ทำท่าบินแล้วจับเอวต่อกัน) พ่อง : แม่้งเอ๋ย กินหัวกินหาง แม่้ง : กินกลางตลอดตัว</p>	
<p>2. เมื่อพ่องได้ฟังคำตอบของแม่้งแล้ว พ่องก็จะวิ่งหลอกล่อพยายามจะไล่จับตัวลูกง พ่องจะต้องจับลูกงตั้งแต่ทางขึ้นมา</p>	
<p>3. แม่้งต้องพยายามป้องกันไม่ให้พ่องเอาลูกงไปโดยการวางมือกัน แล้วลูกงต้องคอยวิ่งหนี แต่ต้องระวังไม่ให้แตกแถว</p>	<p>- นักเรียนวิ่งหลอกล่อและหลบหลีกไม่ให้ถูกจับได้ (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p>
<p>4. เมื่อพ่องจับลูกงได้แล้ว ลูกงจะต้องย้ายมาอยู่ฝั่งทางพ่องอยู่แทน</p>	
<p>5. พ่องก็จะวิ่งไล่จับลูกงอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ ถ้าจับไม่หมดถือว่าพ่องแพ้ แต่ถ้าจับลูกงได้หมดถือว่าแม่้งแพ้</p>	<p>- นักเรียนพยายามทำท่าป้องกัน (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p>
	<p>นักเรียนทำหน้าที่ของตนเองตามกติกา(ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p>
	<p>- นักเรียนที่ถูกพ่องจับจะไม่ได้เล่นจึงต้องรองจนกว่าจะได้เล่น (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p>
<p>6. ชิงธง พัฒนาวิธีการเล่นมาจาก ชัชชัย โกมารทัต (2549)</p>	
<p>1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่ายฝ่ายละเท่า ๆ กัน แต่ละฝ่าย จัดทำหลักธง โดยการการมัดผ้ากับปลายไม้ จากนั้นแต่ละฝ่ายจะนำหลักธงนั้นไปปักให้ห่างจากกันพอสมควร เพื่อเป็นเขตต่อสู้</p>	
<p>2. เมื่อทั้งสองฝ่ายปักธงเรียบร้อยแล้วให้ผู้เล่นในฝ่ายของตนยืนจับหลักธงของตัวเองให้ครบทุกคนหันหน้าไปยังหลักธงของฝ่ายตรงข้าม รอฟังเสียงสัญญาณเริ่มแข่งขัน</p>	

## ตารางที่ 5 (ต่อ)

วิธีการเล่น	ด้านที่ส่งเสริม
<p>3. เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณเริ่ม ให้ทุกคนวิ่งออกจากหลักธงของตนเองหาทางไปเอาธงฝ่ายตรงข้ามมาให้ได้โดยคอยระมัดระวังฝ่ายตรงข้ามและให้ไล่และผู้ที่เข้ามาแย่งหลักธงของฝ่ายตนให้ได้ ผู้ถูกแตะถือว่าตาย จะหมดสิทธิ์ในการแย่งหลักธง ต้องมายืนกับฝ่ายตรงข้ามโดยใช้เท้าหรือมือแตะหลักธงตลอด แล้วยืนมือออกไปให้ฝ่ายตนเองมาช่วยกู้เอาสิทธิ์คืนไป เพื่อจะได้ไปจับตัวใหม่ คือกลับไปแตะหลักธงของตนเองก่อนจึงมาวิ่งต่อได้</p> <p>4. ผู้ที่วิ่งมาช่วยกู้คืนให้พยายามหาช่องทางวิ่งเข้ามาแตะมือฝ่าย ตนเองกลับไปและเข้าไปแย่งหลักธงอีก ฝ่ายใดแย่งธงฝ่ายตรงข้ามกลับมาปักที่หลังธงฝ่ายของเราได้ฝ่ายนั้นถือว่าชนะ</p>	<p>- นักเรียนออกวิ่งและเคลื่อนที่หลบหลีก (ส่งเสริมด้าน <b>ความคล่องแคล่ว การทรงตัว</b>) ★</p> <p>- หลบหลีกและเคลื่อนที่ในการแตะหรือสัมผัสฝ่ายตรงข้าม (ส่งเสริม <b>ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน</b>) ★</p> <p>- วิ่งเพื่อเข้าไปแย่งหลักธงของอีกฝ่าย (ส่งเสริมด้าน <b>ความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง</b>) ★</p>
<p><b>7. ช้อนมะนาว</b> พัฒนาวิธีการเล่นมาจาก ชัชชัย โกมารทัต (2549)</p>	
<p>1. ผู้เล่นแต่ละคนถือช้อนไว้คนละ 1 คัน ให้ช้อนมีลูกบอลวางอยู่คนละ 1 ลูก ยืนอยู่ที่หลังเส้นเริ่มเป็นแถวหน้ากระดาน มีระยะห่างกันพอประมาณ</p> <p>2. เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่น ให้ผู้เล่นแต่ละคนวิ่งถือช้อนที่มีลูกบอลวางอยู่นั้นแข่งกันไปที่หลังเส้นชัยโดยเร็วที่สุด</p> <p>3. ผู้เล่นคนใดไปถึงเส้นชัยให้นำลูกบอลวางใส่ในตะกร้าแล้ววิ่งกลับมาหาคนที่ 2 ในกลุ่มตนเอง</p> <p>4. เมื่อคนแรกวิ่งกลับมาถึงคนที่ 2 ให้แปะมือกันก่อนคนที่ 2 ถึงออกวิ่งเพื่อนำลูกบอลไปใส่ตะกร้าแล้ววิ่งกลับมาหาคนต่อไป</p> <p>5. ทำอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ จน ครบคนสุดท้ายของแถวตัวเองให้ ร้องเฮ้ แล้วนั่งลง กลุ่มไหนทำเสร็จก่อนเป็นลำดับที่ 1 ถือเป็นผู้ชนะ</p>	<p>- นักเรียนออกวิ่งพร้อมกับถือช้อนที่มีมะนาววางอยู่ (ส่งเสริม <b>ความคล่องแคล่วการทรงตัวและตา-มือประสานสัมพันธ์กัน</b>) ★</p> <p>- นำลูกบอลวางใส่ในตะกร้าให้ลง(ส่งเสริม <b>ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน</b>) ★</p> <p>- คนที่ 2 ยืนรอเพื่อน (ส่งเสริมด้าน <b>ความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม</b>) ★</p> <p>- นักเรียนทำหน้าที่ของตนเองตามกติกา (ส่งเสริม <b>ความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง</b>) ★</p>
<p><b>8. เตย</b> พัฒนาวิธีการเล่นมาจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)</p>	
<p>1. ซีดเส้นบนพื้นดินเป็นรูปตารางสี่เหลี่ยมผืนผ้า ซึ่งแต่ละช่องมีขนาดกว้างประมาณ 2 เมตร และยาวประมาณ 2.5 เมตร</p> <p>2. แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย ฝ่ายละ 3 คน ฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายป้องกัน อีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายรุก</p> <p>3. ฝ่ายป้องกันจะยืนประจำเส้นดังนี้ คือ เส้นสกัด 1 เส้น สกัด 2 เส้นสกัด 3 โดยใช้มือทั้งสองข้างยื่นออกมาป้องกัน พยายามให้มือถูกผู้เล่นให้ได้ จะถูกร่างหรือเครื่องแต่งกายส่วนใดส่วนหนึ่งก็ได้</p>	<p>- ฝ่ายป้องกันคอยสกัดกัน (ส่งเสริม <b>ความคล่องแคล่วและการทรงตัวและ ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน</b>) ★</p>

## ตารางที่ 5 (ต่อ)

วิธีการเล่น	ด้านที่ส่งเสริม
<p>4. ส่วนฝ่ายใดบุกเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณเริ่มเล่นฝ่ายบุกทุกคนต้องพยายามหาทางวิ่งหลบหนีฝ่ายป้องกันไม่ให้ฝ่ายป้องกันถูกตัว ถ้าถูกตัวก็ต้องออกจากการเล่นทันที คนอื่น ๆ ที่เหลือก็บุกต่อไป จนผ่านเส้นสกัดทุกเส้น พร้อมกับร้องดัง ๆ ว่า เตย ถือว่าฝ่ายบุกชนะ ให้เริ่มเล่นใหม่ แต่ถ้าฝ่ายบุกตายทุกคน ก็ให้สลับมาเป็นฝ่ายป้องกัน เล่นสลับกันแบบนี้จนกว่าจะยุติการเล่น</p>	<p>- ฝ่ายป้องกันทำหน้าที่ของตนเอง (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p> <p>- นักเรียนออกวิ่งและหลบหลีก ป้องกัน (ส่งเสริมความคล่องแคล่วและการทรงตัวและ ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p>
<p>7. ซ้อมมะนาว พัฒนาวีธีการเล่นมาจาก ชัชชัย โกมารทัต (2549)</p>	
<p>1. ชีตวงกลมหนึ่งวงให้มีขนาดเล็กหรือใหญ่ตามจำนวนผู้เล่น ให้ผู้เล่นทุกคนเข้าไปยืนอยู่ในวงกลมนั้น ต่อจากนั้นให้หาผู้โยน ลูกบอลมาหนึ่งคน</p> <p>2. เริ่มเล่นโดยให้ครูซึ่งเป็นคนโยน โยนลูกบอลขึ้นเหนือศีรษะของผู้เล่นทุกคน และอยู่ภายในบริเวณวงกลม ขณะที่ปล่อยลูกบอลออกจากมือ ครูจะเรียกชื่อคนใดคนหนึ่งเพื่อออกมาจับลูกบอลนั้น</p>	<p>- นักเรียนออกวิ่งพร้อมกับถือช้อนที่มีมะนาววางอยู่ (ส่งเสริมความคล่องแคล่วการทรงตัวและตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>- นำลูกบอลวางใสในตะกร้าให้ลง(ส่งเสริมตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>- คนที่ 2 ยืนรอเพื่อน (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>- นักเรียนทำหน้าที่ของตนเองตามกติกา (ส่งเสริมความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p>
<p>9. โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว) พัฒนาวีธีการเล่นมาจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)</p>	
<p>1. ชีตวงกลมหนึ่งวงให้มีขนาดเล็กหรือใหญ่ตามจำนวนผู้เล่น ให้ผู้เล่นทุกคนเข้าไปยืนอยู่ในวงกลมนั้น ต่อจากนั้นให้หาผู้โยน ลูกบอลมาหนึ่งคน</p> <p>2. เริ่มเล่นโดยให้ครูซึ่งเป็นคนโยน โยนลูกบอลขึ้นเหนือศีรษะของผู้เล่นทุกคน และอยู่ภายในบริเวณวงกลม ขณะที่ปล่อยลูกบอลออกจากมือ ครูจะเรียกชื่อคนใดคนหนึ่งเพื่อออกมาจับลูกบอลนั้น</p> <p>3. เมื่อนักเรียนได้ยินชื่อหรือหมายเลขของตนเองให้รีบออกมาจับลูกบอลนั้น ภายใน 3 ครั้งที่ลูกบอลตกกระทบกับพื้น</p>	<p>- นักเรียนรอฟังเรียกชื่อ (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>- จับลูกบอลที่ตกกระทบพื้นก่อน 3 ครั้ง (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัวและ ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p>

## ตารางที่ 5 (ต่อ)

วิธีการเล่น	ด้านที่ส่งเสริม
	- นักเรียนรู้จักหน้าที่ของตนเองคือการที่จะต้องวิ่งไปรับลูกบอลให้ทัน (ส่งเสริมความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★
<b>10. มอญซ่อนผ้า</b> พัฒนาวิธีการเล่นมาจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)	
1. หาผู้ที่จะมาเล่นสวมบทบาทเป็น“ มอญ” หนึ่งคน ส่วนผู้ร่วมเล่นคนอื่น ๆ นั้นให้จับวงแล้วลดตัวลงนั่งยอง ๆ เว้นระยะห่างให้เท่า ๆ กัน	- นักเรียนมีบทบาทของตัวเอง (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★
2. เริ่มเล่นโดยให้ผู้ล่อมวงร้องเพลง“ มอญซ่อนผ้า” ดึงบทร้องประกอบการเล่นระหว่างที่ร้องเพลงมอญจะถือผ้าซึ่งเป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่นที่เตรียมไว้วิ่งหรือเดินช้า ๆ ไปรอบ ๆ หลังผู้เล่นซึ่งนั่งเป็นวงจะเวียนซ้ายหรือขวาก็ได้แต่ต้องเวียนไปทางเดียวตลอดการเล่น	- นักเรียนร้องเพลงและรอเพื่อนนำผ้ามาวาง (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★
3. เลือกทั้ง (ซ่อน) ผ้าไว้ที่ข้างหลังคนใดคนหนึ่ง	- นักเรียนวิ่งไล่และวิ่งหนี (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★
4. ผู้ที่ถูกทั้งผ้าไว้ข้างหลังจะหยิบผ้าขึ้นวิ่งไล่มอญไปโดยเร็ว ส่วนผู้ที่เป็นมอญก็ต้องพยายามวิ่งหนีอย่างรวดเร็วเพื่อมานั่งแทนที่ของผู้ถือผ้าที่ลุกออกไปซึ่งนับเป็นหนึ่งรอบ	- นำผ้าสัมผัสเพื่อน (ส่งเสริมตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★
5. ถ้าผู้ถือผ้าวิ่งทันมอญก่อนที่มอญจะนั่งลงแทนที่ของตน ผู้ถือผ้านั้นก็จะใช้ผ้าพันมอญ ถือว่ามอญแพ้ก้จะต้องเป็นมอญต่อไปจนกว่าจะวิ่งไปนั่งแทนที่ได้	
บทร้องประกอบการเล่น “มอญซ่อนผ้าตุ๊กตาอยู่ข้างหลังไว้โนนไว้นี้ฉันจะตีกินเธอ”	
<b>11. เรือบก</b> พัฒนาวิธีการเล่นมาจาก บรรเลง ตั้งโกคานนท์ (2546)	
1. ผู้เล่นแต่ละกลุ่มยืนคร่อมไม้เป็นแถวตอน มือทั้งสองจับท่อนไม้ไว้ให้แน่น ผู้เล่นแต่ละคนจะห่างกันประมาณ 20 เซนติเมตร ให้คนหัวแถวยืนอยู่หลังเส้นเริ่มหันหน้าไปทางเส้นชัย	- นักเรียนออกวิ่งโดยการขี่ไม้ (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัวและ ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★
2. เริ่มเล่นโดยให้สัญญาณเริ่ม ผู้เล่นทุกกลุ่มจะต้องเดินขี่ไม้แข่งกันไปให้ถึงหลัก ให้อ้อมหลักกลับมาที่จุดเริ่มต้น ก่อนฝ่ายตรงข้ามให้ได้	- นักเรียนพยายามถืออุปกรณ์ไม่ให้หลุดจากมือ (ส่งเสริมความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★
3. กลุ่มใดเดินไปถึงเส้นชัยก่อนและทำถูกต้องตามกติกา จะเป็นผู้ชนะ	- นักเรียนรอฟังเรียกชื่อ (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★



## ตารางที่ 5 (ต่อ)

วิธีการเล่น	ด้านที่ส่งเสริม
<b>12. ลิงชิงหลัก</b> พัฒนาวิธีการเล่นมาจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)	
<p>1. ให้ผู้เล่นทุกคนยืนจับหลักของตนเองไว้ มีผู้เล่นคนหนึ่งยืนอยู่กลางแต่ไม่มีหลัก สมมติว่าเป็นลิง</p> <p>2. ครูจะพูดว่า “เปลี่ยนหลัก” แล้วผู้เล่นทุกคนก็จะต้องเปลี่ยนหลักกัน</p> <p>3. ในขณะที่เปลี่ยนหลักนั้น ห้ามอยู่หลักเดิมของตนเองและผู้ที่เป็นลิงก็จะวิ่งเข้าไปชิงหลักที่วางอยู่ ถ้าลิงชิงหลักได้ คนที่ไม่มีหลักก็ต้องมาเป็นลิงต่อ ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆจนกว่าจะยุติการเล่น</p>	<p>- ทุกคนมีหน้าที่ของตนเองตามกติกา (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p> <p>- ยืนรอฟังเสียงสัญญาณจากครู นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นได้อดทนรอคอย (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>- นักเรียนออกวิ่งเพื่อเปลี่ยนหลัก(ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>- เปลี่ยนหลัก (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p>
<b>13. ลิงชิงหาง</b> พัฒนาวิธีการเล่นมาจาก บรรณ เลง ตั้งโศคนานท์ (2546)	
<p>1. ผู้เล่นทุกคนใช้โบมะพร้าวหรือผ้าเหน็บที่ชายขอบกางเกงด้านหลังให้ห้อยออกมา สมมติว่าเป็นหาง แล้วเข้ามาอยู่ในวงกลม</p> <p>2. เริ่มเล่นโดยให้ผู้เล่นคนหนึ่งนับ 1 ถึง 3 เมื่อนับถึง 3 ผู้เล่นแต่ละคนจะลงมือวิ่งไปแย่งชิงหางกัน โดยการใช้มือดึงหางของผู้เล่นคนอื่นให้หลุดจากขอบกางเกง และขณะเดียวกันต้องพยายามหลบหลักไม่ให้คนอื่นมาแย่งหางของตน</p> <p>3. ผู้เล่นคนใดที่ไม่ถูกแย่งหางได้และเหลือหางติดตัวเป็นคนสุดท้าย ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ</p>	<p>- นักเรียนวิ่งไปแย่งชิงหางกัน (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>- ทำกิจกรรมจนจบ (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p> <p>- นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นกับเพื่อน (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p>
<b>14. ริงเปียว</b> พัฒนาวิธีการเล่นมาจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)	
<p>1. แบ่งผู้เล่นทั้งหมดออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน</p> <p>2. เตรียมหลักเป็นเชตแบ่งสำหรับแต่ละฝ่ายห่างกันประมาณ 10 เมตร</p> <p>3. ให้ผู้เล่นในกลุ่มเดียวกันต่อแถวกันที่หลักของกลุ่มตนเองห้ามเกินไปจากหลัก และให้คนที่วิ่งคนแรกถือผ้าเพื่อไว้สำหรับสัมผัสฝ่ายตรงข้าม</p>	<p>- นักเรียนออกวิ่งไปอ้อมหลัก (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>- ส่งผ้าให้ผู้เล่นคนต่อไป (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p> <p>ขณะที่ส่ง (ส่งเสริม ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p>

## ตารางที่ 5 (ต่อ)

วิธีการเล่น	ด้านที่ส่งเสริม
4. เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ ให้ผู้เล่นคนที่ 1 วิ่งออกทางด้านขวามือของตัวเองให้เร็วที่สุด ไปอ้อมหลักของ ฝ่ายตรงข้าม โดยที่ไม่ให้ผ้าหลุดออกจากมือ เพื่อใช้ผ้าสัมผัสกลุ่มตรงข้ามให้ได้ หากยังสัมผัสไม่ได้เมื่อครบรอบวิ่งกลับมายังฝ่ายของตนเองให้ส่งผ้าที่ถืออยู่ให้ผู้เล่นคนที่ 2 ของฝ่ายตนเอง ผู้เล่นคนที่ 2 รับผ้าต่อก็จะวิ่งให้เร็วที่สุดเพื่อนำผ้าสัมผัสฝ่ายตรงข้าม ฝ่ายที่สัมผัสผ้าฝ่ายตรงข้ามได้ เป็นฝ่ายชนะ	- ผู้เล่นคนที่ 2 รอผ้าจากผู้เล่นคนที่ 1 (ส่งเสริมเรื่อง <b>ความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม</b> ) ★  - นำผ้าสัมผัสฝ่ายตรงข้าม ผู้ที่ถูกสัมผัสเป็นฝ่ายแพ้ (ส่งเสริม <b>ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน</b> ) ★
<b>15. เสือกินวุ้น</b> พัฒนาวิธีการเล่นมาจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)	
1. ให้เลือกผู้เล่นเป็นเสือ 2 คน เป็นวัว 2 คน คนที่เหลือทั้งหมดจับมือกันล้อมเป็นคอกหรือรั้ว	- นักเรียนจับมือกันป้องกันไม่ให้เสือเข้ามากินวุ้น (ส่งเสริมด้าน <b>ความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน</b> ) ★
2. ให้วัวอยู่ในคอก ให้เสืออยู่นอกคอก เสือต้องพยายามหาทางเข้าไปในคอกเพื่อกินวุ้น	
3. คนอื่น ๆ ที่ยืนจับมือล้อมคอกต้องพยายามกันไม่ให้เสือเข้าไปในคอก จะขยับมือขึ้นลงอย่างไรก็ได้ถ้าเสือเข้าไป คนที่เป็นคอกก็จะเปิดทางให้วัวออกและรีบปิดคอกทันทีเพื่อให้เสือดื้ออยู่ในคอกไม่สามารถไล่ตามวัวได้เสือดื้อจะต้องพยายามออกจากคอกจะใช้วิธีลอดใต้คอกหรือกระโดดให้พ้นคอกก็ได้	- เสือใช้มือแตะถูกส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายฝ่ายตรงข้าม (ส่งเสริมด้าน <b>ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน</b> ) ★
4. ถ้าหากเสือไล่ทันและวัวได้เรียกว่าเสือกินวัวได้แล้วก็ต้องเปลี่ยนตัวเสือและวัวแล้วเริ่มเล่นกันใหม่	- นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นได้อดทนรอคอย (ส่งเสริมด้าน <b>ความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม</b> ) ★
5. ถ้าเล่นกันนานเกินไปเสื่อยังกินวุ้นไม่ได้ส่วนใหญ่จะเปลี่ยนทั้งวัวและเสือ	
<b>16. ไข้เข้าขำผึ่ง</b> พัฒนาวิธีการเล่นมาจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)	
1. เลือกผู้เล่นคนหนึ่งมารับบทเป็นจระเข้ ให้ยืนบนทางเดินเท้า ซึ่งสมมติว่าเป็นน้ำแล้วคอยไล่จับหรือแตะถูกตัว	- วิ่งหลบหลีก (ส่งเสริม <b>ความคล่องแคล่วการทรงตัว และตา-มือประสานสัมพันธ์กัน</b> ) ★
2. ผู้เล่นต้องตกลงกันก่อนว่าจะมี น้ำท่วม หรือไม่ หากตกลงเลือกให้มีน้ำท่วม ผู้เล่นที่รับบทเป็นจระเข้ จะร้องบอกว่า น้ำท่วม เมื่อโอกาสเหมาะมาถึงตอนใดตอนหนึ่ง เมื่อเกิดน้ำท่วมจระเข้ วิ่งออกไปนอกเขตพื้นที่ได้	- รอสัญญาณครูปอกว่าน้ำท่วม อดทนรอคอย (ส่งเสริมด้าน <b>ความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม</b> ) ★
3. ผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่พยายามวิ่งข้ามแม่น้ำ ผู้วิ่งทุกคนต้องวิ่งข้ามแม่น้ำอย่างระมัดระวังที่สุดไม่ให้ถูกจระเข้กัด คือการแตะถูกตัวได้	- วิ่งข้ามแม่น้ำอย่างระมัดระวังไม่ให้ถูกแตะตัว หรือถ้าโดนสัมผัสต้องมาเป็นจระเข้แทน (ส่งเสริม <b>ความคล่องแคล่วการทรงตัวและตา-มือประสานสัมพันธ์กัน</b> ) ★
4. ผู้เล่นคนใดที่ถูกจระเข้แตะตัวได้ ถือว่าแพ้	

จากตารางที่ 5 แสดงถึงวิธีการเล่นกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยทั้ง 16 กิจกรรมและด้านที่ส่งเสริมคือด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

## 4. พัฒนาการของเด็กปฐมวัย

### 4.1 ความหมายของเด็กปฐมวัย

ราชกิจจานุเบกษา (2562 : ออนไลน์) ตามพระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย ให้ความหมายว่า เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กซึ่งมีอายุต่ำกว่าหกปีบริบูรณ์ และให้หมายความรวมถึงเด็กซึ่งต้องได้รับการพัฒนา ก่อนเข้ารับการศึกษาในระดับประถมศึกษา

### 4.2 พัฒนาการเด็กปฐมวัย

ทวิศักดิ์ สิริรัตนเรขา (2560 : ออนไลน์) กล่าวว่า พัฒนาการเด็ก คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงลักษณะและพฤติกรรมที่มีทิศทางและรูปแบบที่แน่นอน จากช่วงระยะเวลาหนึ่งไปสู่อีกระยะหนึ่ง ผ่านกระบวนการเรียนรู้ จนสู่วุฒิภาวะ ซึ่งก็คือ การบรรลุถึงขั้นการเจริญเติบโตอย่างเต็มที่ของบุคคลในระยะเวลาใดระยะหนึ่ง และพร้อมที่จะทำกิจกรรมอย่างนั้น ทำให้เพิ่มความสามารถของบุคคล ให้ทำหน้าที่ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถทำหน้าที่ที่สลับซับซ้อนยุ่งยากได้ ตลอดจนเพิ่มทักษะใหม่และความสามารถในการปรับตัวต่อภาวะใหม่ของบุคคลผู้นั้น พัฒนาการของเด็ก แบ่งได้ 4 ด้าน คือ

1. พัฒนาการด้านร่างกาย (Physical Development) เป็นความสามารถของร่างกายในการทรงตัวและการเคลื่อนไหว โดยการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ (Gross Motor Development) เช่น วิ่ง, กระโดด, ปีนป่าย และการใช้กล้ามเนื้อเล็ก มือและตาประสานกันในการทำกิจกรรมต่าง ๆ (Fine Motor - Adaptive Development) เช่น ระบายสี, ใช้ช้อน, ตัดกระดาษ

2. พัฒนาการด้านสติปัญญา (Cognitive Development) เป็นความสามารถในการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ กับตนเอง เป็นกระบวนการทางจิตใจ (mental processes) ที่เราใช้คิด เรียนรู้ หาเหตุผล แก้ไขปัญหา และสื่อสาร ซึ่งประกอบด้วย พัฒนาการด้านภาษา (Language Development) และพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อเล็ก (Fine Motor Development)

3. พัฒนาการด้านอารมณ์ (Emotional Development) เป็นความสามารถในการแสดงความรู้สึก และควบคุมการแสดงออกของอารมณ์อย่างเหมาะสม ในอารมณ์ต่าง ๆ เช่น ยิ้ม, ร้องไห้, หัวเราะ, กลัว, เศร้า, เสียใจ, โกรธ รวมถึงการสร้างความรู้สึกที่ดี การนับถือตนเอง (self esteem)

4. พัฒนาการด้านสังคม (Social Development) เป็นความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น เข้าใจผู้อื่น (personal-social) สามารถช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวัน (self help, self care) และรู้จักผิดชอบชั่วดี ประกอบด้วย พัฒนาการด้านสังคม (Social Development) และพัฒนาการด้านคุณธรรม (Moral Development)

วิสิฐ เชมะภาคะพันธ์ (2554) กล่าวว่าพัฒนาการของเด็กในวัยต่าง ๆ เป็นสิ่งที่จะต้องคำนึงเป็นพิเศษในการจัดพลศึกษาเพื่อการเรียนรู้และรับรู้ทั้งนี้ก็เพราะว่าวุฒิภาวะเป็นสิ่งเตือนความพร้อมที่สามารถพัฒนาอะไรได้แค่ไหนหลักการทางด้านการเจริญเติบโตและพัฒนาการของบุคคลโดยทั่ว ๆ ไปสามารถแบ่งตามอายุเพื่อศึกษาถึงความเปลี่ยนแปลงที่ถือเป็นเอกลักษณ์ของวัยต่าง ๆ กันทางด้านสรีรวิทยา จิตวิทยาและสังคมวิทยา ซึ่งเด็กในวัย 4-6 ปี จะมีการเจริญของกระดูกจะช้ากว่าช่วงวัย 1-3 ปี กระดูกมีความเหนียวไม่หักง่าย กล้ามเนื้อแขนขามีการเจริญเติบโตเร็วขึ้น การพัฒนาทักษะบางอย่างเกิดขึ้นแล้วจากการใช้แขนขาและลำตัว ชอบการเล่นกับผู้อื่นเป็นกลุ่มเล็กในวัยเดียวกันและบางครั้งก็เล่นแบบจินตนาการตัวคนเดียวได้ สามารถเล่นเกมพื้นฐานที่ง่าย ๆ ไม่มีกติกายุ่งยาก และมีพลังกำลังมากในการเล่น เล่นได้เป็นช่วงสั้น ๆ สามารถใช้มือและตาได้ดีแต่ความสัมพันธ์กันยังต่ำ มักสนใจการเล่นที่ประกอบการส่งเสียงดังเพื่อสร้างความแข็งแรงสมบูรณ์ของหัวใจปอด

นิติธร ปิลวาสน์ (2561 : ออนไลน์) กล่าวว่าเด็กในแต่ละช่วงอายุมีความแตกต่างกันทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา แต่พัฒนาการที่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน คือพัฒนาการด้านร่างกาย โดยสังเกตได้จากการเจริญเติบโตของร่างกายอันได้แก่ส่วนที่เป็นน้ำหนักตัวและส่วนสูงที่เพิ่มขึ้น พัฒนาการด้านร่างกายครอบคลุมองค์ประกอบต่าง ๆ 5 ส่วนดังนี้

1. การเจริญเติบโตทางกายภาพ (Physical Growth)
2. วุฒิภาวะ (Maturation)
3. ประสาทสัมผัสและการรับรู้ (Sensation and Perception)
4. การเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ (Gross Motor)
5. การเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อเล็ก (Fine Motor)

สำนักงานนันทนาการ กรมพลศึกษา (2557) ได้ให้ความหมายพัฒนาการ ว่า พัฒนาการหมายถึง การเปลี่ยนแปลงของร่างกายและแบบแผนของร่างกายทุกส่วนการเปลี่ยนแปลงนี้จะก้าวไปเรื่อย ๆ เป็นขั้นตอนจากระยะหนึ่งไปอีกระยะหนึ่งทำให้เด็กมีและความสามารถใหม่ ๆ เกิดขึ้นซึ่งมีผลทำให้เจริญก้าวหน้าตามลำดับทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

พัฒนาการทางกายเด็กวัยนี้นับว่าเป็นเด็กวัยตอนต้นที่มีส่วนสูงและน้ำหนักเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วแต่จะขยายออกทางส่วนสูงมากกว่าด้านข้าง กล้ามเนื้อและกระดูกจะเริ่มแข็งแรงขึ้นแต่กล้ามเนื้อที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวยังเจริญไม่เต็มที่ การประสานงานของอวัยวะต่าง ๆ ยังไม่ดีพอจากการศึกษาของกิเซล (Gesell) และคนอื่น ๆ พบว่าเด็กอายุ 3-5 ปี มีพัฒนาการทางกายดังนี้

1. มีการทรงตัวได้ดีขึ้นสามารถยืนขาเดียวได้นานขึ้น บางคนก็กระโดดขาเดียวได้สามารถเดินบนกระดานแผ่นเดียวได้เด็กอายุ 5 ขวบสามารถยืนบนปลายเท้าได้นานพอสมควร
2. สามารถขึ้นบันไดได้เอง

3. วิ่งได้เร็วกว่าเดิมวิ่งเลี้ยวมุมได้ควบคุมการวิ่งให้ช้าลงและเร็วขึ้นได้ และสามารถหยุดได้ทันที
4. สามารถกระโดดได้ไกล ๆ กระโดดให้ตัวลอยสูงได้อายุ 5 ขวบกระโดดโดยใช้เท้าทีละข้างได้
5. เต้นและบริหารร่างกายได้ตามจังหวะดนตรี
6. ถีบสามล้อเด็ก ๆ ได้
7. ใช้ร่างกายบางส่วนโต้ตอบต่อสิ่งเร้าแทนการโต้ตอบทั้งร่างกายได้
8. สามารถขว้างปาของได้
9. ชอบทำกิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อเยอะ เช่น วาดรูป ต่อภาพ เด็กวัยนี้สามารถวาดรูปสามเหลี่ยมเขียนรูปวงกลมได้ดีเรียงแท่งไม้ที่เป็นวงกลม สีเหลี่ยมและสามเหลี่ยมลงในกรอบไม้สามมุมได้
10. เด็กวัยนี้ชอบช่วยพ่อแม่ทำงานบ้าน

เยาวพา เดชะคุปต์ (2542) ได้กล่าวถึง ลักษณะพัฒนาการของเด็กปฐมวัยพอแบ่งออกได้เป็น 2 ประการ ดังต่อไปนี้

1. เด็กทุกคนมีความคล้ายคลึงกันเด็กทุกคนจะมีลำดับขั้นของพัฒนาการคล้ายคลึงกันซึ่งสรุปลักษณะพัฒนาการของเด็กปฐมวัยเอาไว้ดังนี้ไป

- 1.1 พัฒนาการจะเกิดในลักษณะต่อเนื่องการพัฒนาจะเป็นระบบหรือกระบวนการต่อเนื่องซึ่งไม่สามารถหยุดการเปลี่ยนแปลงได้และพัฒนาการระยะหนึ่งๆจะเป็นรากฐานของการพัฒนาในระยะต่อไป

- 1.2 พัฒนาการจะเป็นไปตามขั้นตอนของมีนเองเช่นพัฒนาการของมนุษย์จะเกิดขึ้นเป็นลำดับขั้นตอนคือนั่งก่อนแล้วก็ยืนแล้วก็เดินเป็นต้น

- 1.3 พัฒนาการจะเกิดเป็นอัตราที่ไม่เหมือนกันบุคคลทุกคนจะมีขั้นการพัฒนาเป็นแบบฉบับเดียวกันแต่การเจริญเติบโตจะแตกต่างกัน

- 1.4 พัฒนาการจะเกิดเป็นทิศทางเฉพาะพัฒนาการจะเริ่มจากศีรษะลงไปสู่เบื้องล่างจากแกนกลางของลำตัวไปสู่ส่วนย่อยจากส่วนที่ใกล้ไปหาส่วนที่ไกล

- 1.5 พัฒนาการแต่ละช่วงอายุไม่เป็นอัตราเดียวกันเช่นในวัยเด็กการเจริญเติบโตของร่างกายจะมีอัตราสูงในช่วง 2 ปีแรกต่อจากนั้นอัตราการเจริญเติบโตจะลดลงและสูงขึ้นไปอีกครั้งในวัยรุ่น

2. เด็กทุกคนมีความแตกต่างกันเด็กทุกคนจะมีความแตกต่างกันเพราะแต่ละคนจะเติบโตและพัฒนาขึ้นตามแบบแผนของพัฒนาการที่เหมือนกันแต่จะมีอัตราที่เร็วช้าต่างกันด้วยเด็กแต่ละคนจะพัฒนาไปตามความสามารถของตนซึ่งสรุปได้ว่าเด็กแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันเนื่องมาจากสาเหตุดังนี้

- 2.1 เด็กแต่ละคนจะมีลักษณะที่แตกต่างกันตามพันธุกรรม
- 2.2 เด็กแต่ละคนจะมีพัฒนาการต่างกันแต่ช่วงพัฒนาการของเด็กจะมีผลต่อภาระงานต่าง ๆ ของเด็กซึ่งขึ้นอยู่กับแต่ละช่วงพัฒนาการ
- 2.3 เด็กหญิงจะพัฒนาเร็วกว่าเด็กชาย
- 2.4 สิ่งแวดล้อมมีผลต่อความถนัดและทัศนคติของแต่ละคนเด็กที่มีความอบอุ่นมีคนรับฟังพูดคุยด้วยรักเขาเขาจะมีพัฒนาการดีกว่าเด็กที่ขาดคนเอาใจใส่

จากการศึกษา พัฒนาการเด็กปฐมวัย สามารถสรุปได้ว่า เป็นช่วงระยะตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 6 ปี ที่มีการเปลี่ยนแปลงของลักษณะทางด้านร่างกาย การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่ ด้านอารมณ์ แสดงอารมณ์ความรู้สึก ควบคุมอารมณ์ ด้านสังคม เรียนรู้การสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น และด้านสติปัญญาคือการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเกิดการพัฒนาทุกด้านให้เป็นอย่างต่อเนื่อง

## 5. สมรรถภาพทางกายที่จำเป็นต่อเด็กปฐมวัย

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) ได้ให้ความหมายสมรรถภาพทางกายว่า หมายถึง ความสามารถของร่างกายที่ประกอบกิจกรรมหรือการทำงานอย่างหนึ่งอย่างใดได้เป็นอย่างดี มีประสิทธิภาพโดยไม่เหนื่อยอ่อนจนเกินไปและในขณะเดียวกันก็สามารถที่จะถนอมกำลังให้เหลือไว้ใช้ในกิจกรรมที่จำเป็นสำหรับชีวิต รวมทั้งกิจกรรมในเวลาว่าง เพื่อสนุกสนานในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ด้านสมรรถภาพทางกายที่จำเป็นต่อเด็กปฐมวัย โดยวิเคราะห์จากสภาพที่พึงประสงค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 ที่ครอบคลุมตรงตามตัวบ่งชี้สมรรถภาพทางกายคือ การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างคล่องแคล่วประสานสัมพันธ์ การทรงตัว และการใช้มือตาประสานสัมพันธ์กัน ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

### 5.1 ความคล่องแคล่ว

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) ได้ให้ความหมายว่าความคล่องตัว (Agility) หมายถึง ความสามารถในการเปลี่ยนตำแหน่งหรือทิศทางของร่างกายด้วยความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ อันเป็นผลเนื่องมาจากความสามารถในการหดตัวของกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ เพื่อทำงานประสานกันได้เป็นอย่างดี

เจริญ กระบวนรัตน์ (2545) ได้ให้ความหมายว่า ความคล่องตัว คือ ความสามารถในการเคลื่อนที่หรือเคลื่อนไหวได้ในระยะเวลาที่สั้นที่สุด เป็นการทำงานที่ต้องการความสัมพันธ์ของระบบ

ประสาท กล้ามเนื้อซึ่งทำหน้าที่ประสานงานกันได้อย่างดี มีปฏิริยาการรับรู้และตอบสนองอย่างรวดเร็ว และสามารถเคลื่อนที่และเคลื่อนไหวเปลี่ยนทิศทางได้อย่างคล่องแคล่วว่องไว

ผาณิต บิลมาศ (2530) กล่าวว่า ความคล่องตัว หมายถึงความสามารถของร่างกายหรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่สามารถเปลี่ยนทิศทางได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง

จากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ได้กำหนดสภาพที่พึงประสงค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ในมาตรฐานที่ 2 ด้านความคล่องแคล่ว คือ การวิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้อย่างคล่องแคล่ว และจากการศึกษาความหมายของความคล่องแคล่ว สามารถสรุปได้ว่า ความคล่องแคล่ว คือ ความสามารถในการปรับเปลี่ยนทิศทางได้อย่างรวดเร็วโดยอาศัยการหดตัวของกล้ามเนื้อใหญ่และมัดเล็กเพื่อทำหน้าที่ประสานงานกันได้อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพในการเคลื่อนที่เพื่อเปลี่ยนทิศทาง

## 5.2 การทรงตัว

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) การทรงตัว คือ ความสามารถของร่างกายที่จะทรงตัวหรือมีดุลอยู่ในตำแหน่งต่าง ๆ ตามที่ต้องการ

สมศักดิ์ ต๊ะสิทธิ์ (2559) การทรงตัว หมายถึง ความสามารถของร่างกายในการประสานสัมพันธ์ระหว่างระบบ ประสาทและกล้ามเนื้อในการที่จะตอบสนองของร่างกายในขณะที่อยู่กับที่และเคลื่อนที่เพื่อรักษาตำแหน่งของร่างกายอย่างมีประสิทธิภาพ การทรงตัวมีความสำคัญในการดำเนินชีวิตของคนทุกเพศทุกวัย เพราะการที่ร่างกายจะรักษาการทรงตัวได้นั้นต้องอาศัยระบบความรู้สึกเพื่อรับรู้ตำแหน่งของร่างกาย ระบบประสาทส่วนกลางประมวลผลตำแหน่งของร่างกายและแสดงผลออกมาโดยสั่งให้ กล้ามเนื้อมีการหดตัว และเกิดการเคลื่อนไหว

สุพิตร สมานิติ (2530) กล่าวว่า การทรงตัว เป็นความสามารถทางพื้นฐานของร่างกายที่สำคัญการประกอบของกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชีวิตประจำวันล้วนแล้วแต่ต้องใช้ความสามารถในการทรงตัว เช่น การเดิน การวิ่ง การยกของ เป็นต้น และการทรงตัวเป็นความสามารถในการสร้างสมดุลของร่างกายทั้งในขณะที่อยู่กับที่และขณะเคลื่อนไหว เช่น การเดินถอยหลัง หรือการเคลื่อนไหวไปด้านข้าง

การทรงตัวเป็นสิ่งจำเป็นต่อการเคลื่อนไหวทุกอย่างมนุษย์ต้องทรงตัวให้ได้ก่อน ถึงเกิดการเคลื่อนไหวต่าง ๆ การทรงตัวนั้นมี 2 แบบ คือ การทรงตัวขณะร่างกายอยู่นิ่ง และ การทรงตัวขณะร่างกายเคลื่อนไหวการทรงตัวต้องใช้หลายระบบทำงานร่วมกัน เพื่อให้ร่างกายเกิดความต่อเนื่องและ

ไม่ล้ม ระบบดังกล่าวได้แก่ 1) ระบบรับรู้ความรู้สึก ได้แก่ การมองเห็น หูชั้นใน การรับรู้จากผิวหนัง ข้อต่อและกล้ามเนื้อ 2) ระบบประสาทส่วนกลาง ได้แก่ สมอง 3) ระบบยนต์ ได้แก่ กล้ามเนื้อ

จากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ได้กำหนดสภาพที่พึงประสงค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ในมาตรฐานที่ 2 ด้านการทรงตัว คือ เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว และจากการศึกษาความหมายของการทรงตัว สามารถสรุปได้ว่า การทรงตัว หมายถึง ความสามารถพื้นฐานของทางร่างกายที่รักษาสสมดุลโดยใช้ระบบประสาทและกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ขณะที่ร่างกายอยู่นิ่งหรือมีการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งการเคลื่อนไหวร่างกายต้องเป็นไปอย่างคล่องแคล่วประสานสัมพันธ์และทรงตัวได้โดยไม่เสียการทรงตัว

### 5.3 สัมพันธ์ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน

นิติธร ปิลวาสน์ (2561 : ออนไลน์) กิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก หมายถึง กิจกรรมที่มีส่งเสริมความสามารถในการควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อมือและตาให้ทำงานอย่างประสานสัมพันธ์ที่ดี ได้แก่ กิจกรรมที่เด็กได้หยิบจับสิ่งของ ตุ๊กตา เครื่องเล่น ตลอดจนการช่วยตนเองในการแต่งตัว การทำความสะอาดร่างกาย การรับประทานอาหาร ตลอดจนกิจกรรมศิลปะต่าง ๆ ที่เด็กได้ทำที่โรงเรียนเพื่อการพัฒนาของกล้ามเนื้อเล็ก ซึ่งหมายถึงการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการควบคุมและการทำงานประสานสัมพันธ์ที่ตระหว่างกล้ามเนื้อมือและตาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องใช้มือและตาในการบังคับควบคุม เช่น การหยิบจับสิ่งของ การหิ้วหรือถือของ การร้อยพวงมาลัย การจับดินสอหรือสีในการวาดรูปหรือขีดเขียนในเด็กปฐมวัยการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อเล็กมีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อพัฒนาความสามารถในการควบคุมการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ ตา เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของร่างกายได้อย่างประสานสัมพันธ์กัน และเพื่อวางรากฐานในการใช้มือที่ถนัดและเตรียมความพร้อมที่จะเขียนและอ่านต่อไป แต่ครูและผู้ปกครองส่วนมากมักผลักดันให้เด็กฝึกการเขียนในขณะที่เด็กยังไม่พร้อม กล้ามเนื้อเล็กยังไม่พัฒนา ทำให้เด็กเกิดความเครียดและไม่มีความสุขในการเขียน และอาจมีผลในเชิงลบต่อการเรียนรู้ทักษะทางภาษาในอนาคตต่อไปด้วย

กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย ได้แก่ กล้ามเนื้อนิ้วมือและกล้ามเนื้อตา กล้ามเนื้อทั้งสองส่วนมีความเกี่ยวข้องกับความสามารถในการเขียนของเด็ก เนื่องจากกล้ามเนื้อเล็กเป็นกล้ามเนื้อที่ใช้ในการหยิบจับสิ่งของของตุ๊กตาและของเล่น การดึง การกด การหยอดบล็อก ตลอดจนการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น การติดกระดุม การผูกเชือกทรงเท้า การจับช้อน ส้อมในการรับประทานอาหาร การ



อาบน้ำแปรงฟัน เด็กที่มีสายตาดีจะเที่ยวมอง ค้นหาสำรวจสิ่งต่าง ๆ ด้วยความอยากรู้อยากเห็น เมื่อพบสิ่งของที่ที่น่าสนใจเด็กจะหยิบจับสิ่งนั้น การใช้ตาดูสิ่งของและจับสิ่งนั้นได้เป็นความสามารถในการใช้ประสาทตาและประสาทนิ้วมืออย่างประสานสัมพันธ์ การพัฒนากล้ามเนื้อเล็กจึงมีวัตถุประสงค์เพื่อควบคุมการใช้กล้ามเนื้อเล็กได้อย่างประสานสัมพันธ์ พัฒนาการด้านกล้ามเนื้อเล็กของเด็กเป็นพัฒนาการที่เป็นพื้นฐานของการเขียน ครูและผู้ปกครองส่วนมากมักผลักดันเด็กให้ฝึกเขียนในขณะที่เด็กยังไม่พร้อม กล้ามเนื้อเล็กยังไม่พัฒนา ทำให้เด็กไม่มีความสุข และไม่สนุกกับการเขียน ก่อนที่ครูจะให้เด็กเขียน จึงต้องพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ พัฒนาการทางกล้ามเนื้อเล็ก การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ความสามารถในการจับดินสอดความสามารถในการขีดเส้นพื้นฐาน การรับรู้ตัวอักษร ความคุ้นเคยกับตัวอักษร ทั้ง 6 ประการมีข้อ 1 ถึง 4 ที่เกี่ยวข้องกับกล้ามเนื้อเล็ก ส่วนข้อ 5 และ 6 เป็นเรื่องการรับรู้ เด็กจะมีความสามารถในการเขียนเมื่อเด็กควบคุมข้อมือและกล้ามเนื้อนิ้วมือ ความสามารถนี้เกิดขึ้นได้โดยการหยิบจับหรือเล่นกับวัสดุอุปกรณ์และเกมต่าง ๆ เช่น การเล่นหยอดบล็อก การปั้นดินน้ำมัน การเล่นเกมตัดต่อ การเล่นเกมก่อสร้าง การเล่นเกมล่ามทราย การรูดซิพ การผูกเชือกทรงเท้า การติดกระดุมเสื้อ การใช้กรรไกรตัดกระดาษ การวาดภาพระบายสี และการทำกิจกรรมศิลปะอื่น ๆ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า กิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อเล็กเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความพร้อมในการเขียนซึ่งเป็นทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย

จากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ได้กำหนดสภาพที่พึงประสงค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ในมาตรฐานที่ 2 สัมพันธ์ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน คือ รับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นได้ และจากการศึกษาความหมายความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน หมายถึง การใช้ตาและมือในขณะที่ทำกิจกรรมให้มีความสัมพันธ์กัน โดยเด็กต้องมีความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็ก เพื่อที่เด็กสามารถควบคุมให้สามารถปฏิบัติหยิบจับสิ่งของได้

## 6. คุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่จำเป็นต่อเด็กปฐมวัยด้านคุณธรรม จริยธรรม

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์โดยแบ่งตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรมและจิตใจที่ดีงาม มี 4 ตัวบ่งชี้ ประกอบด้วย ความซื่อสัตย์สุจริต มีความเมตตากรุณา มีน้ำใจ และช่วยเหลือแบ่งปัน มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และมีความรับผิดชอบ ซึ่งในทนี่ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์โดยนำด้านที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยได้แก่ ด้านความซื่อสัตย์สุจริต และด้านความรับผิดชอบ โดยมีประเด็นดังนี้

## 6.1 ด้านความซื่อสัตย์

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม (ออนไลน์ : 2559) ความซื่อสัตย์ เป็นคุณธรรมที่จำเป็นต่อทุกสังคม ไม่ว่าจะเป็ความซื่อสัตย์ในระดับไหนก็ตาม จะต้องมีการปลูกฝังหรือสอนเยาวชนรุ่นหลังให้ประพฤติปฏิบัติ ทั้งนี้เพราะ หากคนในสังคมขาดคุณธรรมข้อนี้เมื่อใด สังคมก็จะวุ่นวาย ไม่สงบ คนจะเอาัดเอาเปรียบกัน และเห็นแก่ตัวมากขึ้น จนก่อให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมาอีกมากมาย

ราชบัณฑิตยสถาน (2542) ได้ให้ความหมายว่า ประพฤติตรงโดยยึดถือความจริง ไม่บิดเบือนข้อเท็จจริง ไม่ปิดบังอำพรางสิ่งที่เกิดขึ้นจริง ไม่ปั้นน้ำเป็นตัว

อังคณา กลินันท์ (2539) ให้ความหมายว่า ความซื่อสัตย์ หมายถึง การประพฤติตรงไปตรงมาอย่างเหมาะสม ทั้งกาย วาจา ใจ ไม่เอาเปรียบผู้อื่น ไม่ละเมิดของของผู้อื่น มีจิตใจบริสุทธิ์ รับผิดชอบ ต่อหน้าที่ มีระเบียบวินัยไม่พุดตด ไม่โลภ ไม่ขโมย ทำตามสัจจะที่ตั้งไว้

ทรัพย์เศรษฐี (2557 : ออนไลน์) กล่าวว่าตามนโยบายของคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) เพื่อสร้างสรรค์ประเทศไทยให้เข้มแข็ง โดยต้องสร้างคนในชาติให้มีค่านิยม 12 ประการ ในที่นี้จะกล่าวถึงประการที่ 2 คือมีความซื่อสัตย์สุจริต แบ่งได้ดังนี้

2.1 ประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อตนเองทั้งกาย วาจาใจ พฤติกรรมบ่งชี้ เช่น ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นจริงปราศจากความลำเอียง และปฏิบัติโดยคำนึงถึงความถูกต้องละเอียดและเกรงกลัวต่อการกระทำผิดและปฏิบัติตามคำมั่นสัญญา

2.2 ประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อผู้อื่นทั้งกาย วาจาใจ พฤติกรรมบ่งชี้ เช่น ไม่ถือเอาสิ่งของหรือผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรงและไม่หาประโยชน์ในทางที่ไม่ถูกต้อง

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560) มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรมจริยธรรมและจิตใจที่ดีงาม ของเด็กวัย 5-6 ปี ได้ระบุถึง ความซื่อสัตย์สุจริตไว้ว่า ความซื่อสัตย์สุจริต คือ การขออนุญาตหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่นด้วยตนเอง

จากการศึกษาความหมายความซื่อสัตย์และสภาพที่พึงประสงค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 สามารถสรุปได้ว่า ความซื่อสัตย์ คือความประพฤติอย่างตรงไปตรงมา เปิดเผยด้วยจิตใจบริสุทธิ์ต่อตนเองและผู้อื่น ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง โดยมีพฤติกรรมตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 ของเด็กอายุ 5-6 ปี คือการขออนุญาต เช่นการ

ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถามหรือรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่นด้วยตนเอง เช่นการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน การไม่แซงแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม

## 6.2 ด้านความรับผิดชอบ

ถวิล จันทร์สว่าง (2545) ได้ให้ความหมายของ ความรับผิดชอบ หมายถึง การทำหน้าที่ปฏิบัติ ตามกฎระเบียบการงานตามที่ได้รับมอบหมาย การทำตามที่ได้พูดหรือได้ให้คำมั่นสัญญาไว้และการ ยอมรับในสิ่งที่ตนเองได้พูดหรือได้กระทำลงไปทั้งในด้านที่เป็นผลดีและข้อบกพร่องต่าง ๆ ทุกครั้ง

สุภัก ไหวหากิจ (2544) กล่าวว่า ความรับผิดชอบหมายถึง การแสดงออกถึงความใส่ใจที่จะ กระทำหรือปฏิบัติกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายทั้งที่เป็นของตนเองและของกลุ่มให้สำเร็จตรงต่อเวลา และการปฏิบัติงานในหน้าที่ของตนด้วยตนเองทั้งที่อยู่ต่อหน้าและลับหลัง

ราชบัณฑิตยสถาน (2542) ได้ให้ความหมายว่า ความรับผิดชอบ หมายถึง อาการยอมตาม ผลที่ดีหรือไม่ดี ในกิจการที่ได้กระทำไป

กรมวิชาการ (2542) ได้ให้ความหมายของ ความรับผิดชอบไว้ว่า ความรับผิดชอบหมายถึง ความสนใจ ความตั้งใจที่จะปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเพียรพยายามละเอียดรอบคอบเพื่อให้สำเร็จตาม เป้าหมาย ยอมรับผลการกระทำของตน ทั้งทางด้านผลดีและผลเสีย ทั้งพยายามปรับปรุงการปฏิบัติ หน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น

ประภาพรรณ เอี่ยมสุภานิต (2539) ได้ให้ความหมาย ของความรับผิดชอบว่า หมายถึง ลักษณะนิสัยของบุคคลที่มีความตั้งใจจริงที่จะปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ ตามหน้าที่ ตามที่ได้รับมอบหมาย ให้เป็นผลสำเร็จจุล่งไปด้วยดี ทันทตามเวลาที่กำหนดด้วยตนเองโดยมิต้องมีการควบคุมจากผู้อื่น

ดวงพร ทองชะอุ่ม (2550) กล่าวว่าความรับผิดชอบหมายถึง ความรู้สำนึกในจิตใจ เมื่อ ทำอะไรหรือมีหน้าที่อะไรแล้วต้องทำให้สำเร็จ และได้ผลดี และจะต้องรับผลที่เกิดขึ้นทั้งผิดและชอบ ไม่ใช่รับแต่ความชอบอย่างเดียวแล้วโยงความผิดให้ผู้อื่น ผู้ปฏิบัติหน้าที่โดยสมบูรณ์ เรียกว่าผู้มี ความรับผิดชอบ สามารถแบ่งประเภทของความรับผิดชอบได้ ดังนี้

1. ความรับผิดชอบต่อตนเอง หมายถึง หน้าที่ของนักเรียนที่จะต้องปฏิบัติ ตอ ตนเอง ดังนี้ ตั้งใจศึกษาเล่าเรียน ดูแลรักษาเครื่องใช้ส่วนตัวให้เป็นระเบียบเรียบร้อยและอยู่ใน สภาพที่ดี ประพฤติตนเป็นคนดีมีระเบียบวินัยและคุณธรรม เอาใจใส่สุขภาพอนามัยของตนเอง

2. ความรับผิดชอบต่อสังคม กล่าวถึงความรับผิดชอบต่อสังคมว่า ทุกคน เป็นส่วนหนึ่งของสังคม เริ่มตั้งแต่ครอบครัว ชั้นเรียน โรงเรียน ชุมชน ประเทศชาติ จึงมีหน้าที่

รับผิดชอบที่จะต้องกระทำต่อผู้อื่นที่อยู่ร่วมในสังคมเดียวกัน เพื่อความสงบสุข ความเจริญก้าวหน้า และความมั่นคงของสังคมนักเรียนมีหน้าที่ ที่จะต้องปฏิบัติต่อสังคม

จากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ได้กำหนดสภาพที่พึงประสงค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรมจริยธรรมและจิตใจที่ดีงาม ได้ระบุถึง ความสำเร็จ คือการทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง เป็นการปฏิบัติตามเงื่อนไขจนสำเร็จ และจากการศึกษาความหมายความสำเร็จ หมายถึง การแสดงออกของการทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จได้ด้วยตนเองด้วยความเพียรพยายาม ทำให้เกิดผลสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ทันตามเวลาที่กำหนด ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่าความสำเร็จ คือการแสดงออกของการทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จได้ด้วยตนเองด้วยความเพียรพยายาม โดยมีพฤติกรรมตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพ.ศ. 2560 ของเด็กอายุ 5-6 ปี คือการทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง เช่นการทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม และทำได้ครบตามจำนวนรอบที่กำหนด

## 7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้าน

กิตติพงษ์ ตรูวรรณ (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกายที่จำเป็นต่อการป้องกันอุบัติเหตุจากการหกล้มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชายและหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 45 คน จาก 1 ห้องเรียน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย แบ่งกลุ่มทดลอง จำนวน 23 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 22 คน ทำการทดสอบก่อนการทดลองในสัปดาห์แรก และหลังการทดลอง 8 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านไทยกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามปกติ ด้านความอ่อนตัว ด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ด้านการทรงตัว (เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม) ผลปรากฏว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ปิยะนุช สุวรรณเทพ (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพัฒนาการของเด็กปฐมวัยตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์โดยการจัดกิจกรรมการเล่นไทยสำหรับเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชายและหญิง อายุ 4-5 ปี ระดับชั้นอนุบาล 1 จำนวน 10 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย โดยวิธีจับฉลากแบบไม่ใส่คืน ใช้เวลาในการทดลอง 12 สัปดาห์ ใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน

มาตรฐาน และค่าไควสแควร์ ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเล่นไทยสำหรับเด็กปฐมวัยสามารถส่งเสริมพัฒนาการตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัย ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.2546 ในระดับร้อยละ 51.85 (8 มาตรฐาน 14 ตัวบ่งชี้) และ พัฒนาการตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยกับการจัดกิจกรรมการเล่นไทยสำหรับเด็กปฐมวัยมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Kyoum. และ Sook. (2014) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลกระทบของการเล่นแบบดั้งเดิมของเกาหลี ต่อความสามารถทางสังคมของเด็กปฐมวัยและความยืดหยุ่น เพื่อพิจารณาผลกระทบของการเล่นแบบดั้งเดิมของเกาหลีต่อความสามารถทางสังคมและความยืดหยุ่นของเด็กเล็ก เด็กจำนวน 44 คน ถูกนำมาใช้ในการศึกษาในโครงการเล่นแบบดั้งเดิมของเกาหลี สัปดาห์ละ 2 ครั้งเป็นเวลา 7 สัปดาห์ แบ่งเป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถทางสังคมของเด็กมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญระหว่างกลุ่มทดลองที่เล่นละครเกาหลีแบบดั้งเดิมเมื่อเทียบกับกลุ่มนอกกลุ่มปกติ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในปัจจัยย่อยของความสามารถทางสังคม ความหยิ่งรู้ความร่วมมือและความเป็นกันเอง พบว่าการเล่นแบบดั้งเดิมของเกาหลีมีอิทธิพลทางบวกมากขึ้นเกี่ยวกับทักษะทางสังคมของเด็ก ๆ ในทางตรงกันข้ามกับการเล่นนอกธรรมดา ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นละครเกาหลีแบบดั้งเดิมและกลุ่มทดลองที่มีการเล่นนอกพื้นที่เล่นมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นี้แสดงให้เห็นว่ามีผลดีในการเพิ่มความยืดหยุ่นในการเล่นแบบดั้งเดิมของเกาหลีต่อเด็กเล็ก ๆ อย่างไรก็ตามการศึกษาครั้งนี้พบว่าปัจจัยย่อยของความสามารถในการควบคุมอารมณ์มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญและไม่มีมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในการควบคุมความสามารถในการมองโลกในแง่ดีและความสามารถในการแก้ปัญหาการเอาใจใส่ทักษะการมีส่วนร่วม ความท้าทาย กล่าวอีกนัยหนึ่งบทละครเกาหลีแบบดั้งเดิมมีผลในเชิงบวกต่อปัจจัยย่อยของความสามารถทางสังคมของเด็กเล็กและความยืดหยุ่นการควบคุมอารมณ์

Fateme Pasand at al.(2014 อ้างถึงในพาลาตี หมายดเต๊ะ, 2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การส่งผลกระทบของเกมส์พื้นบ้าน ต่อการรับรู้ด้านพัฒนาการของการเคลื่อนไหวในนักเรียนชั้นประถมศึกษาหญิง” การวิจัยนี้เป็น การศึกษาเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการส่งผลกระทบของเกมส์พื้นบ้านต่อการรับรู้ด้าน พัฒนาการของการเคลื่อนไหวในนักเรียนชั้นประถมศึกษาหญิง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนหญิง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-4 โรงเรียนประถมศึกษาชาโบกซ่า ประเทศอิหร่าน จำนวน 51 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม กลุ่มตัวอย่างจะได้รับการฝึกเกมส์พื้นบ้าน 3 ครั้งต่อสัปดาห์ แต่ ละครั้งใช้เวลา 45 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ แบบทดสอบ Bruininks-Oseretsky test of motor proficiency (BOTMP) ถูก นำ มา ใช้ เพื่ อ วัด ค่า เฉ ลี่ย ความสามารถในการทรงตัว โดยใช้การวิเคราะห์ ความแปรปรวน (ANOVA) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ที่ระดับ 0.05 เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ ระหว่างปัจจัยที่ภูมิกวัดและวิเคราะห์สมมุติฐานการวิจัย ผลการวิจัยพบว่าเกมส์พื้นบ้านมีความแตกต่าง ระหว่างคะแนนเฉลี่ยของความสามารถในการทรงตัว ในขณะที่อยู่นิ่ง ( $F=3.790$ ,  $P=0.03$ ) และการ กระโดดในแนวราบเพื่อความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ( $F=4.671$ ,  $P=0.014$ ) โดยการสังเกต จากการ ทดลองการออกกำลังกายแบบพื้นบ้าน ส่งผลต่อ พัฒนาการทางด้านการเคลื่อนไหวของกลุ่มตัวอย่าง และทำให้กลุ่มตัวอย่างมีพัฒนาการด้านการ เคลื่อนไหวดีขึ้น การออกกำลังกายแบบพื้นบ้านสามารถ นำมาใช้ในการวางแผนเพื่อปรับปรุงการ พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหวเพื่อใช้ในโรงเรียนระดับประถมศึกษาได้

เดชนริศ หาญโรจนกุล (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกม การละเล่นพื้นบ้านไทยที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับทักษะของเด็กก่อนนุบาล โดยใช้กลุ่ม ตัวอย่างเป็นนักเรียนชายและหญิงระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 56 คน จาก 2 ห้องเรียนซึ่งได้จากการ สุ่มแบบง่าย แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 28 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 28 คน ผลการวิจัย พบว่า หลังการทดลอง 4 สัปดาห์ และหลังการทดลอง 8 สัปดาห์ กลุ่มทดลองมีการพัฒนา สมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับทักษะ ดีกว่า ก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หลังการทดลอง 8 สัปดาห์ กลุ่มทดลองมีการพัฒนาสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับทักษะ ดีกว่ากลุ่ม ควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้าน สรุปได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านเป็นสื่อ กิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ทำให้มีการใช้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ในร่างกาย มีการเคลื่อนไหวของ ร่างกาย ส่งผลให้เกิดการพัฒนาสมรรถภาพทางด้านร่างกายและทักษะของเด็กปฐมวัย

## 7.2 งานวิจัยเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

พนัยศ เงินวัฒนะ (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมความรับผิดชอบในชั้น เรียนของเด็กปฐมวัยด้วยวิธีการเสริมแรงทางบวก กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นอนุบาล 2 จำนวน 19 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบสังเกตก่อนและหลังการใช้วิธีการเสริมแรง ทางบวก สถิติที่ใช้ในงานวิจัย ค่าร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สูตร The Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks Test เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนของผลการ ประเมินทักษะ พื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ก่อน และหลังการทดลอง ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรม ความรับผิดชอบในชั้นเรียนของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการ เสริมแรงทางบวกอยู่ในระดับดี ทั้งโดยรวม และด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย ด้านความรับผิดชอบต่อ ตนเอง และด้านความรับผิดชอบต่อส่วนรวม 2) พฤติกรรมความรับผิดชอบในชั้นเรียนของเด็ก ปฐมวัยหลังได้รับการเสริมแรงทางบวก สูงขึ้นอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทั้งโดยรวมและ ด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย ด้านความรับผิดชอบต่อตนเอง และด้านความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

ดวงพร ทองชะอุ่ม (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่อง คู่มือพัฒนาความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 3-6 ปี จำนวน 44 คน ประกอบด้วยนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 จำนวน 19 คน นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบวัดความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่น 0.95 และคู่มือพัฒนาความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาประสิทธิภาพคู่มือตามเกณฑ์ 60/60 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและ t-test แบบ Dependent ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) ประสิทธิภาพของคู่มือพัฒนาความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 และ 2 มีค่าเท่ากับ 82.68 และ 81.73 ตามลำดับ 2) ความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้คู่มือพัฒนา ความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้คู่มือพัฒนาความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

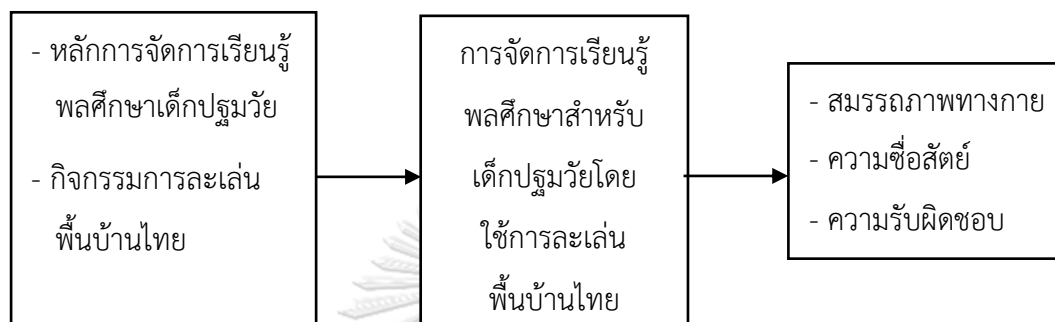
อังคณา กลสินันท์ (2539) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดประสบการณ์จากการละเล่นพื้นบ้านภาคกลางเพื่อพัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ใช้เวลาในการทดลองสอน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง จำนวน 24 คาบ คาบละ 20 นาที ใช้ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน จากนั้นเปรียบเทียบผลของการพัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้ค่าที ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนสูงกว่าหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หลังการเรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของเด็กภาคกลาง พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการละเล่นที่เหมาะสมจะนำมาเล่นในปัจจุบันได้แก่ กระโดดเชือกเดี่ยว ชีม้าสงเมือง จำจี้ เดินกะลา เล่นว่าว

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ สามารถสรุปได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านมีส่วนช่วยพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัยด้านความซื่อสัตย์ โดยผ่านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาสามารถพัฒนาพฤติกรรมความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัยได้

## 8. กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ขอเสนอกรอบแนวคิด ภาพที่ 1 ดังนี้

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย





## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Research) เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์ และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย ซึ่งมีขั้นตอนการวิจัยดังนี้

#### ขั้นที่ 1 การเตรียมการทดลอง

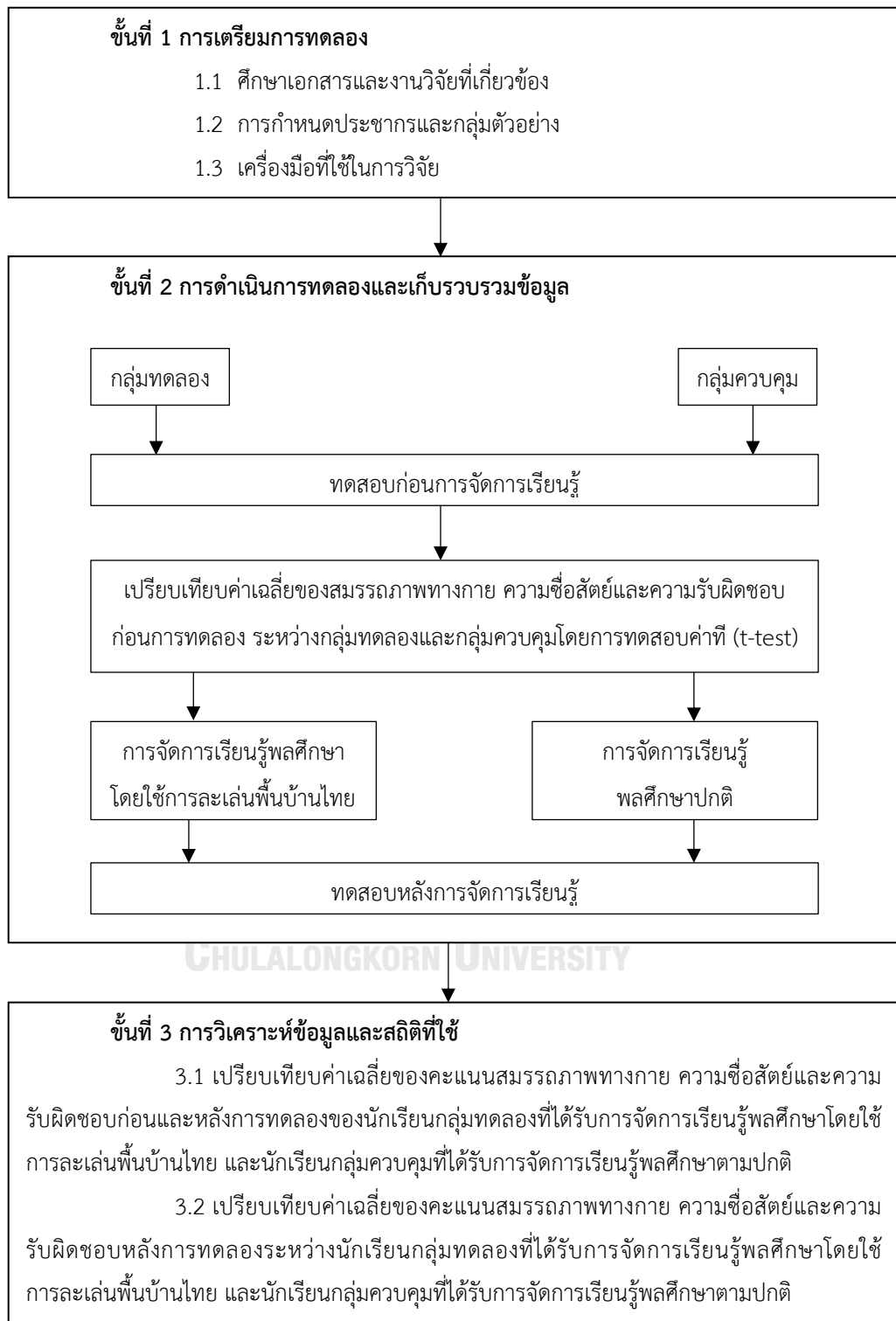
1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

#### ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การกำหนดแบบแผนการทดลอง
2. การติดต่อประสานงานก่อนการทดลอง
3. การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

#### ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ภาพที่ 2 แสดงขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย



## ขั้นที่ 1 การเตรียมการทดลอง

### 1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 1.1 ศึกษา เอกสาร วารสาร บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพื้นบ้านไทย
- 1.2 ศึกษา เอกสาร วารสาร บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ
- 1.3 ศึกษา เอกสาร วารสาร บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสมรรถภาพทางกาย
- 1.4 ศึกษาเอกสารหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.2560

### 2. การกำหนดประชากรและตัวอย่าง

#### 2.1 ประชากร

ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนปฐมวัยชั้นปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี โรงเรียนระดับปฐมวัยสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 25,339 คน (สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร, 2561 : ออนไลน์)

#### 2.2 ตัวอย่าง

นักเรียนปฐมวัยชั้นปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนระดับปฐมวัย สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 46 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) ซึ่งกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกโรงเรียนและตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

#### เกณฑ์การคัดเลือกโรงเรียน

- 1) เป็นโรงเรียนที่ไม่มีการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยการนำการเล่นพื้นบ้านไทยมาใช้ในการจัดกิจกรรมให้แก่เด็กระดับปฐมวัย
- 2) มีการจัดการเรียนรู้พลศึกษาหรือกิจกรรมกลางแจ้งตามตารางกิจกรรมประจำวันของโรงเรียนให้แก่เด็กระดับปฐมวัย
- 3) มีจำนวนห้องเรียนอย่างน้อย 3 ห้อง แต่ละห้องมีนักเรียนชายและหญิงคละกันรวมอย่างน้อย 20 คน
- 4) โรงเรียนและครูยินยอมให้ความร่วมมือในการวิจัยด้วยความสมัครใจโดยได้โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครแห่งหนึ่ง เป็นโรงเรียนที่ตอบรับยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

จากนั้นผู้วิจัยทำการจัดนักเรียนเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการสุ่มห้องเรียนจำนวน 2 ห้อง จากจำนวน 3 ห้อง ของระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ด้วยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) โดยการจับฉลาก เพื่อกำหนดให้ห้องเรียนกลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทย และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาปกติ เมื่อได้กำหนดกลุ่มทดลองและกลุ่มแล้วผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การคัดเลือกและคัดออกของกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

### เกณฑ์การคัดเลือกเข้า

- 1) เด็กปฐมวัยมีอายุระหว่าง 5-6 ปี
- 2) ได้รับความเห็นชอบจากผู้ปกครองและครูประจำชั้นพิจารณาให้เข้าร่วมการวิจัยได้

### เกณฑ์การคัดออก

- 1) เด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย หรือมีปัญหาทางด้านสุขภาพ ที่เป็นอุปสรรคต่อการทำกิจกรรม เช่น โรคหอบหืด โรคหัวใจ
- 2) กลุ่มตัวอย่างที่มาเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยมาซ้ำเกิน 10 นาที จะไม่นำผลการทดสอบนั้นมาวิเคราะห์
- 3) กลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่จัดขึ้นไม่ถึงร้อยละ 80 คือไม่ถึง 13 ครั้ง จากทั้งหมด 16 ครั้ง จะไม่นำผลการทดสอบนั้นมาวิเคราะห์

จากการสุ่มห้องเรียนจำนวน 2 ห้อง จากจำนวน 3 ห้อง ของระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ด้วยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) โดยการจับฉลากแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จากนั้นใช้กระบวนการเกณฑ์การคัดเลือกทำให้ได้จำนวนตัวอย่างมา 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน นำกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมผ่านกระบวนการของเกณฑ์การคัดออก ทำให้กลุ่มทดลองถูกคัดออกจำนวน 7 คน และกลุ่มควบคุมถูกคัดออกจำนวน 7 คน จึงได้ตัวอย่างตามเกณฑ์จำนวนรวม 46 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 23 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 23 คน

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลองและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

**3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง** คือ แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทย จำนวน 16 แผน โดยมีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนดังนี้

3.1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ.2560 เพื่อกำหนดสาระการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้

3.1.2 ศึกษาการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทย จากตำราเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1.3 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยทั้งหมด 16 แผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความ

รับผิดชอบ ซึ่งมีขั้นตอนการวิเคราะห์การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา สำหรับปฐมวัย ทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1** พิจารณาคัดเลือกกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยไปใช้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาคัดเลือกของ วิราภรณ์ ปนาทกุล (2531 อ้างถึงใน กิตติพงษ์ ตรูวรรณ, 2558)

**ขั้นตอนที่ 2** นำกิจกรรมการละเล่นที่ได้พิจารณาคัดเลือกทั้งหมด 66 กิจกรรม มาทำการวิเคราะห์เพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อเด็กปฐมวัย ศึกษาอ้างอิงจากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560) ซึ่งประกอบด้วย 1) ความคล่องแคล่ว 2) การทรงตัว 3) สัมพันธ์ตา-มือ ประสานสัมพันธ์กัน 4) ความซื่อสัตย์ 5) ความรับผิดชอบต่อ

**ขั้นตอนที่ 3** นำกิจกรรมการละเล่นที่ได้พิจารณาคัดเลือกทั้งหมด 29 กิจกรรม มาทำการคัดเลือกโดยพิจารณาวิธีการเล่นจำแนกตามประเภทการละเล่นของ วิเชียร เกษประทุม (2550) ซึ่งแบ่งการละเล่นของเด็กออกเป็น 13 ประเภท ดังนี้

- |                     |                         |
|---------------------|-------------------------|
| 1 ประเภทเล่นทาย     | 8 ประเภทกระต่ายดินสอด   |
| 2 ประเภทกระโดดเชือก | 9 ประเภทแม่นยำ          |
| 3 ประเภทซ่อนหา      | 10 ประเภทไม้            |
| 4 ประเภทการปรับ     | 11 ประเภทสำหรับเด็กเล็ก |
| 5 ประเภทไล่จับ      | 12 ประเภทลูกบอล         |
| 6 ประเภทคัดออก      | 13 ประเภทตลก            |
| 7 ประเภทกระโดดข้าม  |                         |

โดยมีกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน 16 กิจกรรม คือ 1) กระต่ายกระแต 2) กระต่ายขาเดียว 3) กระรอกหาโพรง 4) กากไฟไข่ 5) งูกินหาง 6) ชิงธง 7) ซ้อนมะนาว 8) เตย 9) โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว) 10) มอญซ่อนผ้า 11) เรือบก 12) ลิงชิงหลัก 13) ลิงชิงหาง 14) วึ่งเปี้ยว 15) เสือกินวัว 16) อ้ายเข้ อ้ายโงง (ไอ้เข้ข้ามฝั่ง)

3.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยที่สร้างขึ้นส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

3.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านที่ปรับปรุงแล้ว ส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่านตรวจ โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้ที่จบการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาพลศึกษา สาขาปฐมวัยหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง

ตรวจพิจารณาความตรงตามจุดประสงค์ ความตรงตามเนื้อหา นำผลการพิจารณาหาค่าความสอดคล้อง (Index Of Congruence หรือ IOC) ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป โดยการตรวจพิจารณาความตรงตามจุดประสงค์ ความตรงตามเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.93-1.00 และแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มีดัชนีความสอดคล้องดังตารางที่ 6

**ตารางที่ 6** ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย

		แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย															
ค่า		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
IOC		0.96	0.93	0.96	0.96	0.96	0.93	0.93	0.93	0.93	1.00	0.96	1.00	1.00	0.96	1.00	1.00

ผลการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป จึงได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่จะนำไปทดลองใช้จำนวน 16 แผน ซึ่งแสดงว่าสามารถใช้ได้ทั้ง 16 แผน ซึ่งนำไปใช้ 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 แผนการจัดการเรียนรู้

3.1.6 แก้ไขปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยให้สมบูรณ์ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

3.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยการละเล่นพื้นบ้านไปทดลองใช้กับนักเรียนปฐมวัยชั้นปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครแห่งหนึ่งที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อดูความเหมาะสมในเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แล้วนำมาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อนำไปใช้จริงต่อไป

3.1.8 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยที่สร้างขึ้นกับนักเรียนปฐมวัยชั้นปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี กับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ดังตารางที่ 7

**ตารางที่ 7** การเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา	การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยสำหรับปฐมวัย	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<b>1. ชั้นเตรียม (5 นาที)</b>	<b>1. ชั้นนำ (10 นาที)</b>	
ครูเตรียมความพร้อมของนักเรียน อบอุ่นร่างกาย ยืดเหยียดกล้ามเนื้อ	1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน 1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำ จากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน 1.3 ครูนำอบอุ่นร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ	1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัยและไม่เกิดการบาดเจ็บ

## ตารางที่ 7 (ต่อ)

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา	การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยสำหรับปฐมวัย	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>2. ชั้นอธิบายและสาธิต (10 นาที)</b> ครูอธิบายวิธีการฝึกหัดทักษะ และมีกรสาธิตทำเป็นตัวอย่างให้นักเรียนดู</p>	<p><b>2. ชั้นจัดกิจกรรม (25 นาที)</b> 2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นการเล่นพื้นบ้านไทยให้นักเรียนฟัง 2.2 นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย</p>	<p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นพื้นบ้านไทย</p> <p>2. เมื่อ นักเรียน ปฏิบัติกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเองครบทุกกิจกรรม/ตามจำนวนรอบที่กำหนด ★</li> <li>- ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม ★</li> <li>- ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน ★</li> </ul> <p>3. เล่นจนจบกิจกรรม (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p>
<p><b>3. ชั้นฝึกหัด (10 นาที)</b> ครูให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามแบบฝึกที่ครูกำหนด</p>		
<p><b>4. ชั้นนำไปใช้ (15 นาที)</b> ครูให้นักเรียนเล่นกิจกรรมที่ครูกำหนด</p>		
<p><b>5. ชั้นสรุป (5 นาที)</b> ครูสรุปเนื้อหาที่เรียนร่วมกับนักเรียน</p>	<p><b>3. ชั้นสรุป (10 นาที)</b> 3.1 ครูนำนักเรียนทำการคลายกล้ามเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ 3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน 3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม 3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสุขปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ตีมน้ำให้เรียบร้อย 3.5 ครูให้นักเรียนทำความสะอาดก่อนกลับห้องเรียนและล้างเลิกแถว</p>	<p>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ามเนื้อ</p> <p>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้นและรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ★</p>

**3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล** ประกอบด้วยแบบทดสอบสมรรถภาพทางกาย และ แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

### 3.2.1 แบบทดสอบสมรรถภาพทางกาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาเอกสาร งานวิจัย ที่เกี่ยวกับแบบทดสอบสมรรถภาพทางกาย  
2) เลือกแบบทดสอบสมรรถภาพทางกายของเด็กอายุ 5-6 ปี ที่จากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ที่ครอบคลุมตรงตามตัวบ่งชี้สมรรถภาพทางกาย มีรายการดังนี้

2.1) ความคล่องแคล่ว มีรายการทดสอบ คือ วิ่งหลบสิ่งกีดขวางได้อย่างคล่องแคล่วระยะทาง 10 เมตร

2.2) การทรงตัว มีรายการทดสอบ คือ 1)เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขนระยะทาง 10 เมตร 2)กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร

2.3) สัมพันธ์ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน มีรายการทดสอบคือ รับลูกบอล ที่กระดอนขึ้นจากพื้นได้จำนวน 10 ครั้ง

3) นำแบบทดสอบสมรรถภาพทางกายของเด็กอายุ 5-6 ปี ให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

4) นำแบบทดสอบสมรรถภาพทางกายของเด็กอายุ 5-6 ปี ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้ที่จบการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาพลศึกษา สาขาปฐมวัยหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ นำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence หรือ IOC) พิจารณาหัวข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์พบว่าได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60-1.00 (ดังตารางค่า IOC แบบทดสอบสมรรถภาพทางกายในภาคผนวก) แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

5) นำแบบทดสอบสมรรถภาพทางกายที่ปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนปฐมวัยชั้นปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครแห่งหนึ่งที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อดูความเหมาะสมของสถานที่ อุปกรณ์ รายการทดสอบและเวลาที่ใช้ในการทดสอบ แล้วนำมาปรับปรุง ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อนำไปใช้จริงต่อไป



**3.2.2 แบบวัดคุณธรรมจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ** ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาเอกสาร บทความ ที่เกี่ยวกับแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ  
2) เลือกแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 5-6 ปี จากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ซึ่งครอบคลุมตรงตามตัวบ่งชี้คุณธรรมจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ โดยใช้แบบสังเกต จดบันทึกพฤติกรรม ซึ่งผู้วิจัยและครูประจำชั้นเป็นผู้ร่วมสังเกต จดบันทึกพฤติกรรม เป็นรายการข้อพฤติกรรมซึ่งกำหนดสิ่งที่ต้องการสังเกตดังต่อไปนี้

2.1) พฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ คือการขออนุญาตและการรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่นด้วยตนเอง มีรายการวัดข้อพฤติกรรม คือ 1) ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม 2) รอคอยปรณกิจกรรมต่อจากเพื่อน 3) ไม่แซงแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม

2.2) พฤติกรรมด้านความรับผิดชอบ คือการทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง มีรายการวัดข้อพฤติกรรม คือ 1) ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม 2) ทำกิจกรรมตามจำนวนครั้ง/รอบที่กำหนด

เมื่อได้แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบเป็นรายข้อพฤติกรรมที่กำหนดสิ่งที่ต้องการสังเกตแล้ว ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (Scoring Rubric) มี 10 ระดับคะแนน ดังตารางที่ 8

**ตารางที่ 8** เกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

คะแนน	ลักษณะพฤติกรรม
10	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง ทุกครั้ง โดยไม่มีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
9	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง บ่อยครั้ง โดยไม่มีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
8	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง บางครั้ง โดยไม่มีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
7	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง นาน ๆ ครั้ง โดยไม่มีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
6	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง ทุกครั้ง โดยมีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
5	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง บ่อยครั้ง โดยมีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
4	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง บางครั้ง โดยมีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
3	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง นาน ๆ ครั้ง โดยมีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
2	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง 1 ครั้ง โดยมีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
1	หมายถึง นักเรียนไม่เคยสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเองเลย แม้มีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ

3) นำแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กอายุ 5-6 ปี ให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขแล้ว ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้ที่จบการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาพลศึกษา สาขาปฐมวัย หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบแล้วจึงหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence หรือ IOC) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์พบว่าได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.50-1.00 (ดังตารางค่า IOC แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในภาคผนวก) เพื่อนำมาแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

4) นำแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบที่ปรับปรุงไปทดลองใช้กับนักเรียนปฐมวัยชั้นปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครแห่งหนึ่งที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อดูความเหมาะสมในเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แล้วนำมาปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อนำไปใช้จริง

5) นำผลการวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ที่ทดลองใช้กับนักเรียนปฐมวัยชั้นปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครแห่งหนึ่งที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ทำการวัด 1 คาบเรียน โดยมีผู้ประเมิน 5 ท่าน เป็นผู้วิจัยและครูผู้สอนนักเรียนปฐมวัยชั้นปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครเป็นผู้ประเมิน เพื่อหาค่าความเที่ยงของแบบวัดโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในชั้น (Intraclass Correlation Coefficient : ICC) ซึ่งผลการคำนวณโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ได้ค่าความเที่ยงดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในชั้นของแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

รายการทดสอบ	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในชั้น	แปลผล
<b>ความซื่อสัตย์</b>		
ยกมือขึ้นเพื่อตอบคำถาม	0.87	ดี
รอกุศลกรรมต่อจากเพื่อน	0.89	ดี
ไม่แข่งแกลวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม	0.85	ดี
<b>ความรับผิดชอบ</b>		
ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม	0.87	ดี
ทำกิจกรรมตามจำนวนครั้ง/รอบที่กำหนด	0.85	ดี

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในชั้นซึ่งมีค่าอยู่ระหว่าง 0 ถึง 1 สามารถแปลความหมายได้ดังนี้ (Koo & Li, 2016)

ค่า ICC	แปลความหมาย
0.00 – 0.50	ความน่าเชื่อถือของผู้ประเมินมีความสอดคล้องกันในระดับต่ำ
0.51 – 0.74	ความน่าเชื่อถือของผู้ประเมินมีความสอดคล้องกันในระดับพอใช้
0.75 – 0.90	ความน่าเชื่อถือของผู้ประเมินมีความสอดคล้องกันในระดับดี
0.91 - 1.00	ความน่าเชื่อถือของผู้ประเมินมีความสอดคล้องกันในระดับดีมาก

## ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

### 2.1 การกำหนดแบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) โดยแบ่งตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาปกติ โดยมีแบบแผนการทดลอง Equivalent Control Group Pretest Posttest Design (Campbell and Stanley, 1969 อ้างถึงใน ศิวณัฐ เล่อยิ้ม, 2560) ตารางที่ 10 ดังนี้

ตารางที่ 10 แบบแผนการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	การวัดก่อนการทดลอง		วัดภายหลังการทดลอง
E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
C	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

E = กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย

C = กลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้รูปแบบปกติ

X = การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย

O<sub>1</sub>, O<sub>3</sub> = ผลทดสอบสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ก่อนการทดลอง

O<sub>2</sub>, O<sub>4</sub> = ผลทดสอบสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ หลังการทดลอง

## 2.2 การติดต่อประสานงานก่อนการทดลอง

2.2.1 ติดต่อขอความร่วมมือในการทำวิจัยจากผู้บริหารโรงเรียน

2.2.2 ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนการวิจัย และการประเมินผลแก่ผู้บริหารโรงเรียน ครูผู้สอน และร่วมกันทำกำหนดตารางเวลาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทย

## 2.3 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

2.3.1 การดำเนินการก่อนการทดลอง การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทย ดังนี้

1) ทำการทดสอบสมรรถภาพทางกายและวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนทดลอง (Pre-test)

2) นำผลการทดสอบก่อนการทดลองมาทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบค่าที (t-test) เพื่อทดสอบว่านักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบแตกต่างกันหรือไม่ ดังปรากฏในตารางที่ 11

**ตารางที่ 11** เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ก่อนการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

รายการทดสอบ	กลุ่มทดลอง (n=23)		กลุ่มควบคุม (n=23)		t	p
	M	SD	M	SD		
<b>สมรรถภาพทางกาย</b>						
วิ่งหลบสิ่งกีดขวาง (วินาที)	9.27	0.93	9.15	0.81	0.45	.65
เดินต่อเท้าถอยหลัง (เมตร)	3.34	2.83	3.69	2.43	0.44	.65
กระโดดขาเดียวไปข้างหน้า (เมตร)	3.56	2.62	3.34	2.24	0.30	.76
รับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้น (ครั้ง)	6.95	2.93	7.47	2.27	0.67	.50
<b>ความซื่อสัตย์</b>						
ยกมือขึ้นเพื่อตอบคำถาม	4.73	1.62	4.26	1.93	0.90	.37
รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน	4.91	1.67	5.04	1.98	0.24	.81
ไม่แข่งแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม	5.13	1.93	4.78	2.35	0.54	.58
<b>ความรับผิดชอบ</b>						
ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม	7.04	1.52	7.04	1.26	0	1.00
ทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ	7.39	2.12	7.17	2.14	0.34	.73

จากตารางที่ 11 พบว่า ค่าเฉลี่ยของสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### 2.3.2 ดำเนินการทดลอง

1) กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยผู้วิจัยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 16 แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งทำการจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 45 นาที ต่อเนื่องกันรวม 8 สัปดาห์ ดังปรากฏในตารางที่ 12 ดังนี้

ตารางที่ 12 โครงการแผนการจัดการเรียนรู้ระยะยาว

สัปดาห์	แผนการจัดการเรียนรู้	จำนวน (คาบ)
1	1) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยกระต่ายกระแต	1
	2) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยกระรอกหาโพรง	1
2	3) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยงูกินหาง	1
	4) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยเสือกินวัว	1
3	5) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยกระต่ายขาเดียว	1
	6) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยเรือบก	1
4	7) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยมอญซ่อนผ้า	1
	8) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยโบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว)	1
5	9) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยกาฟักไข่	1
	10) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยวิ่งเปี้ยว	1
6	11) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยซ่อนমনาว	1
	12) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยชิงธง	1
7	13) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยลิงชิงหลัก	1
	14) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยลิงชิงหาง	1
8	15) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยเตย	1
	16) การเล่นเกมพื้นบ้านไทยอ้ายเข้อ้ายโจง (ไอ้เข้ขำผึ่ง)	1
รวม สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน (8 สัปดาห์)		16

2) กลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยครูประจำโรงเรียน ใช้แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติของครูประจำโรงเรียนจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 45 นาที ต่อเนื่องกันรวม 8 สัปดาห์

### 2.3.3 การดำเนินงานหลังการทดลอง

1) ทำการทดสอบสมรรถภาพทางกายและวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง (Post-test) ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้แบบทดสอบสมรรถภาพทางกาย แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ฉบับเดียวกันกับแบบวัดก่อนเรียน

#### ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

3.1 วิเคราะห์คุณภาพของแบบวัด ด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ โดยหาค่าความเที่ยงสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในชั้น (Intraclass Correlation Coefficient : ICC) ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

3.2 วิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของการทดสอบสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

3.3 ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของการทดสอบสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม ด้วยการทดสอบค่าที (Paired-Sample t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

3.4 ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของการทดสอบสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม ด้วยการทดสอบค่าที (Independent-Sample t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล เรื่องการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย ได้วิเคราะห์ข้อมูลจากการทดสอบสมรรถภาพทางกาย สังเกตพฤติกรรมความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เพื่อเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยแบ่งเป็น 8 ตอน คือ **ตอนที่ 1** ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย **ตอนที่ 2** วัดค่าสถิติเชิงพรรณนาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 **ตอนที่ 3** วัดค่าสถิติเชิงพรรณนาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของผลการสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8

## ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ตารางที่ 13 จำนวน ค่าร้อยละแสดงเกี่ยวกับค่าน้ำหนักและส่วนสูงของตัวอย่าง

	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		รวม	
	n	ร้อยละ	n	ร้อยละ	n	ร้อยละ
<b>น้ำหนัก</b>						
< 20 กก.	6	26.09	8	34.78	14	30.44
20-25 กก.	12	52.17	9	39.13	21	45.65
> 25 กก.	5	21.74	6	26.09	11	23.91
รวม	23	100.00	23	100.00	46	100.00
<b>ส่วนสูง</b>						
< 120 ซม.	7	30.43	7	30.43	14	30.44
120-130 ซม.	11	47.83	12	52.17	23	50.00
> 130 ซม.	5	21.74	4	17.40	9	19.56
รวม	23	100.00	23	100.00	46	100.00

จากตารางที่ 13 พบว่า ตัวอย่างแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 23 คน และกลุ่มควบคุม 23 คน

สถานภาพด้านน้ำหนัก พบว่าน้ำหนักต่ำกว่า 20 กิโลกรัม พบในกลุ่มควบคุมมากที่สุด จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 34.78 ระหว่าง 20-25 กิโลกรัม พบในกลุ่มทดลองมากที่สุด จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 52.17 และน้ำหนักมากกว่า 25 กิโลกรัมขึ้นไป พบในกลุ่มควบคุมมากที่สุด จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 26.09

สถานภาพด้านส่วนสูง พบว่าส่วนสูงต่ำกว่า 120 เซนติเมตร พบในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีจำนวนเท่ากัน คือ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 30.43 ระหว่าง 120-130 เซนติเมตร พบในกลุ่มควบคุมมากที่สุด จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 52.17 และมากกว่า 130 เซนติเมตรขึ้นไป พบในกลุ่มทดลองมากที่สุด จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 21.74



ตอนที่ 2 วัดค่าสถิติเชิงพรรณนาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8

ตารางที่ 14 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) ของผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8

รายการทดสอบ	รายการทดสอบ	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		(n=23)		(n=23)			
		M	SD	M	SD		
ความคล่องแคล่ว	1. วิ่งหลบสิ่งกีดขวาง (วินาที)	9.27	0.93	7.83	0.83	18.24	.00*
การทรงตัว	2. เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน (เมตร)	3.34	2.83	7.30	2.70	12.00	.00*
	3. กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว (เมตร)	3.56	2.62	8.52	2.37	11.95	.00*
ตา-มือประสานสัมพันธ์	4. รับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้น (ครั้ง)	6.95	2.93	9.34	1.22	5.05	.00*

\* $p \leq .05$

จากตารางที่ 14 พบว่าค่าเฉลี่ยของสมรรถภาพทางกายของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีผลสมรรถภาพทางกายดังนี้

1. ความคล่องแคล่ว โดยการทดสอบวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.27 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.93 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.83 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.83 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของเวลาวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร ต่ำกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=18.24, p=.00$ )

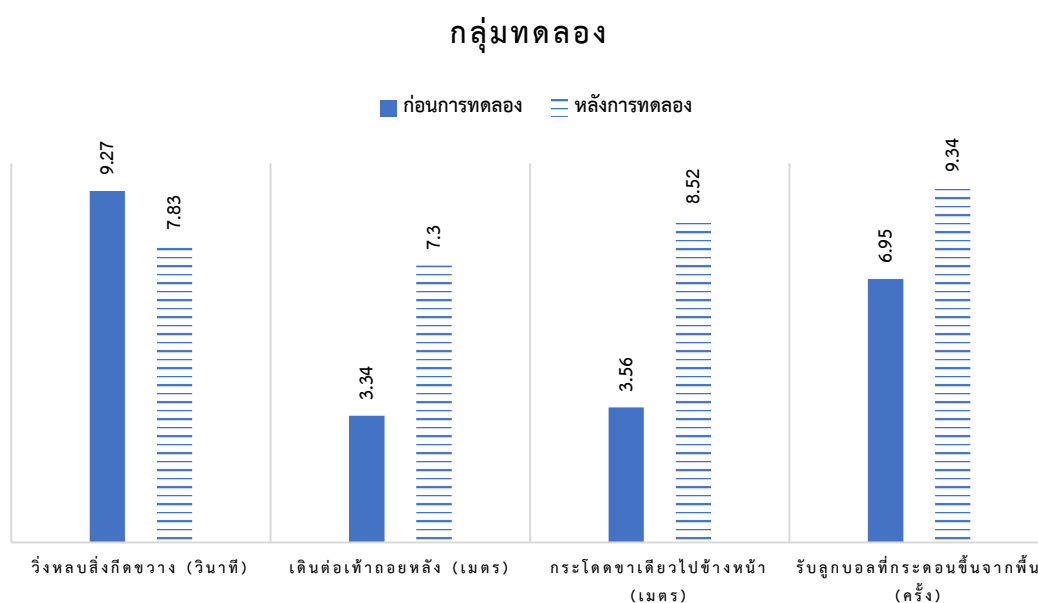
2. การทรงตัว โดยการทดสอบเดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขนระยะทาง 10 เมตร พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.34 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.83 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.30 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.70 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของระยะทางเดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขนระยะทาง 10 เมตร สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=12.00, p=.00$ )

3. การทรงตัว โดยการทดสอบกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมี

ค่าเท่ากับ 2.62 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.52 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.37 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของระยะทางกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=11.95, p=.00$ )

4. ตา-มือประสานสัมพันธ์ โดยการทดสอบรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.95 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.93 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.34 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.22 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของจำนวนครั้งรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=5.05, p=.00$ )

**ภาพที่ 3** กราฟแสดงการเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกาย ก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของนักเรียนกลุ่มทดลอง



**ตารางที่ 15** การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) ของผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายของนักเรียนกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8

รายการทดสอบ	รายการทดสอบ	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		(n=23)		(n=23)			
		M	SD	M	SD		
ความคล่องแคล่ว	1. วิ่งหลบสิ่งกีดขวาง (วินาที)	9.15	0.81	8.36	0.79	12.81	.00*
การทรงตัว	2. เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน (เมตร)	3.69	2.43	5.43	1.87	8.25	.00*
	3. กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว (เมตร)	3.34	2.24	5.52	2.08	8.74	.00*
ตา-มือประสานสัมพันธ์	4. รับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้น (ครั้ง)	7.47	2.27	8.26	1.78	4.72	.00*

\* $p \leq .05$

จากตารางที่ 15 พบว่าค่าเฉลี่ยของสมรรถภาพทางกายของนักเรียนกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีผลสมรรถภาพทางกายดังนี้

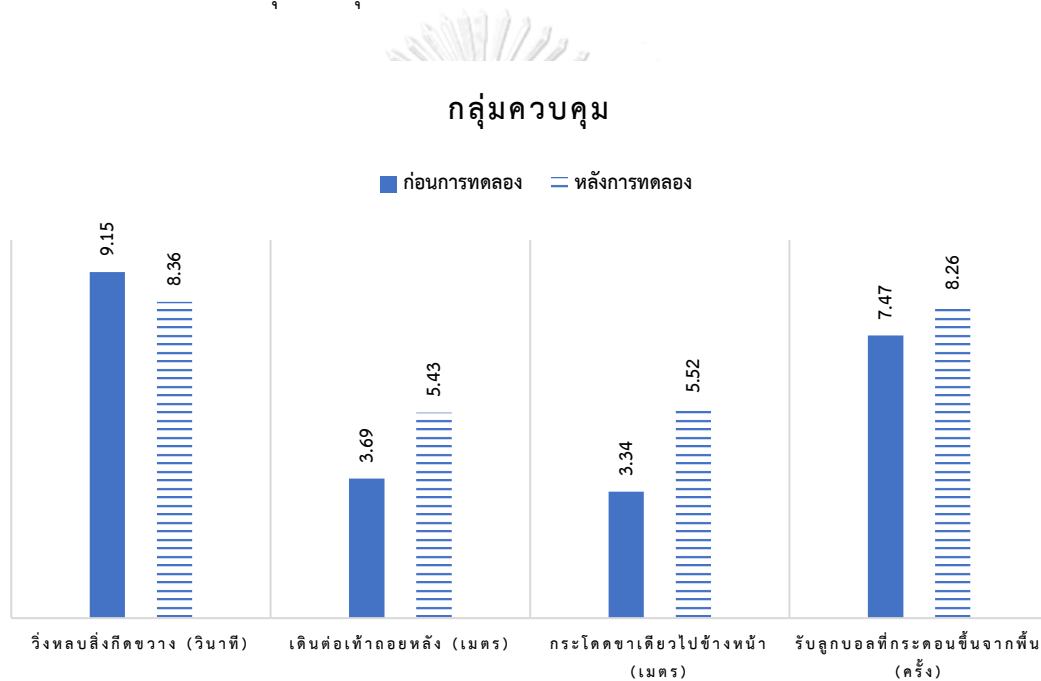
1. ความคล่องแคล่ว โดยการทดสอบวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.15 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.81 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.36 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.79 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของเวลาวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร ต่ำกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=12.81, p=.00$ )

2. การทรงตัว โดยการทดสอบเดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขนระยะทาง 10 เมตร พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.43 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.43 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.87 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของระยะทางเดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขนระยะทาง 10 เมตร สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=8.25, p=.00$ )

3. การทรงตัว โดยการทดสอบกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.34 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.24 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.52 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.08 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของระยะทางกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=8.74, p=.00$ )

4. ตา-มือประสานสัมพันธ์ โดยการทดสอบรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.47 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.27 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.26 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.78 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของจำนวนครั้งรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=4.72, p=.00$ )

**ภาพที่ 4** กราฟแสดงการเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกาย ก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของนักเรียนกลุ่มควบคุม



**ตารางที่ 16** การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) จากการเปรียบเทียบผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง

รายการทดสอบ	รายการทดสอบ	กลุ่มทดลอง (n=23)		กลุ่มควบคุม (n=23)		t	p
		M	SD	M	SD		
		ความคล่องแคล่ว	1. วิ่งหลบสิ่งกีดขวาง (วินาที)	9.27	0.93		
การทรงตัว	2. เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน (เมตร)	3.34	2.83	3.69	2.43	0.44	.65
	3. กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว (เมตร)	3.56	2.62	3.34	2.24	0.30	.76
ตา-มือประสานสัมพันธ์	4. รับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้น (ครั้ง)	6.95	2.93	7.47	2.27	0.67	.50

\* $p \leq .05$

จากตารางที่ 16 พบว่าค่าเฉลี่ยความแตกต่างของสมรรถภาพทางกาย ของนักเรียนเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง มีผลสมรรถภาพทางกายดังนี้

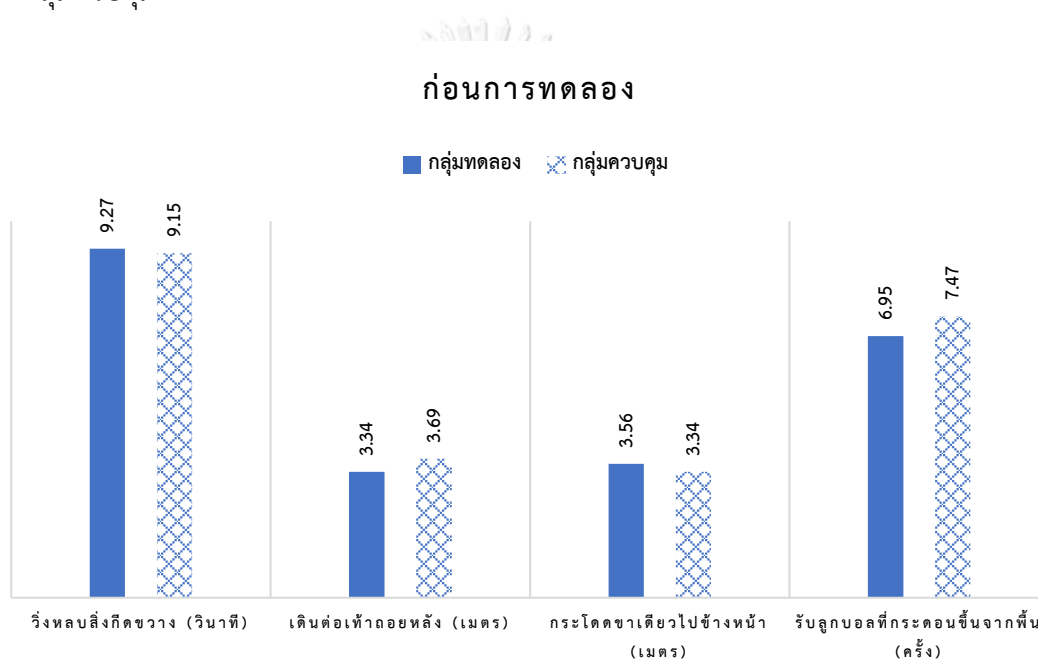
1. ความคล่องแคล่ว โดยการทดสอบวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.27 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.93 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.15 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.81 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของเวลาวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=0.45, p=.65$ )

2. การทรงตัว โดยการทดสอบ เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขนระยะทาง 10 เมตร พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.34 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.83 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.43 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของระยะทางเดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขนระยะทาง 10 เมตร ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=0.44, p=.65$ )

3. การทรงตัว โดยการทดสอบกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.62 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.34 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.24 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของระยะทางกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=0.30, p=.76$ )

4. ตา-มือประสานสัมพันธ์ โดยการทดสอบรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.95 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.93 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.47 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.27 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของจำนวนครั้งรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=0.67, p=.50$ )

**ภาพที่ 5** กราฟแสดงการเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกาย ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม



**ตารางที่ 17** การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) จากการเปรียบเทียบผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8

รายการทดสอบ		กลุ่มทดลอง (n=23)		กลุ่มควบคุม (n=23)		t	p
		M	SD	M	SD		
ความคล่องแคล่ว	1. วิ่งหลบสิ่งกีดขวาง (วินาที)	7.83	0.83	8.36	0.79	2.18	.03*
การทรงตัว	2. เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน (เมตร)	7.30	2.70	5.43	1.87	2.72	.01*
	3. กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว (เมตร)	8.52	2.37	5.52	2.08	4.55	.00*
ตา-มือประสานสัมพันธ์	4. รับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้น (ครั้ง)	9.34	1.22	8.26	1.78	2.40	.02*

\* $p \leq .05$

จากตารางที่ 17 พบว่าค่าเฉลี่ยความแตกต่างของสมรรถภาพทางกาย ของนักเรียนเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีผลสมรรถภาพทางกายดังนี้

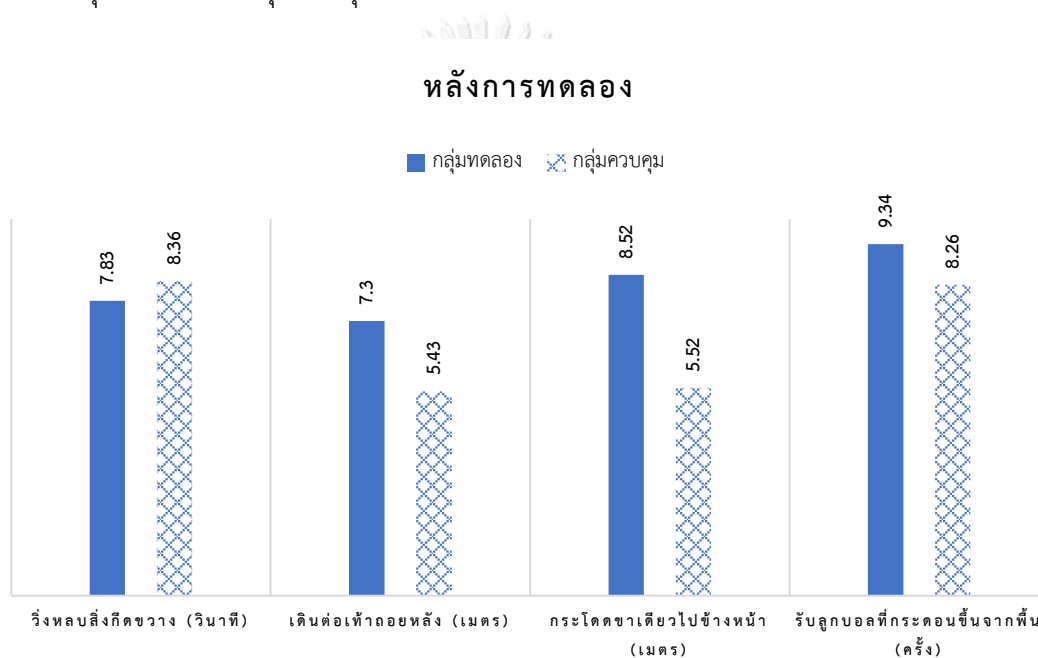
1. ความคล่องแคล่ว โดยการทดสอบวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.83 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.83 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.36 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.79 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของเวลาวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=2.18, p=.03$ )

2. การทรงตัว โดยการทดสอบ เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน ระยะทาง 10 เมตร พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.30 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.70 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.43 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.87 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของระยะทางเดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขนระยะทาง 10 เมตร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=2.72, p=.01$ )

3. การทรงตัว โดยการทดสอบกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.52 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.37 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.52 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.08 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของระยะทางกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=4.55, p=.00$ )

4. ตา-มือประสานสัมพันธ์ โดยการทดสอบรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.34 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.22 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.26 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.78 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของจำนวนครั้งรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=2.40, p=.02$ )

**ภาพที่ 6** กราฟแสดงการเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกาย หลังการทดลองของสัปดาห์ที่ 8 ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม





ตอนที่ 3 วัดค่าสถิติเชิงพรรณนาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของผลการสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8

ตารางที่ 18 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) ของผลการสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8

รายการทดสอบ		ก่อนการทดลอง (n=23)		หลังการทดลอง (n=23)		t	p
		M	SD	M	SD		
<b>ความซื่อสัตย์</b>							
การขออนุญาต	1. ยกมือขึ้นเพื่อตอบคำถาม	4.73	1.62	7.78	1.38	22.87	00*
	2. รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน	4.91	1.67	8.08	1.20	18.25	00*
การรอคอย	3. ไม่แซงแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม	5.13	1.93	8.17	1.33	14.95	00*
	<b>ความรับผิดชอบ</b>						
ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง	4. ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม	7.04	1.52	9.30	0.70	10.28	00*
	5. ทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ	7.39	2.12	9.39	0.89	6.63	00*

\* $p \leq .05$

จากตารางที่ 18 พบว่าค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีดังนี้

1. ความซื่อสัตย์ การขออนุญาต โดยการยกมือขึ้นเพื่อตอบคำถาม พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.62 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.38 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการยกมือขึ้นเพื่อตอบคำถาม สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=22.87, p=.00$ )

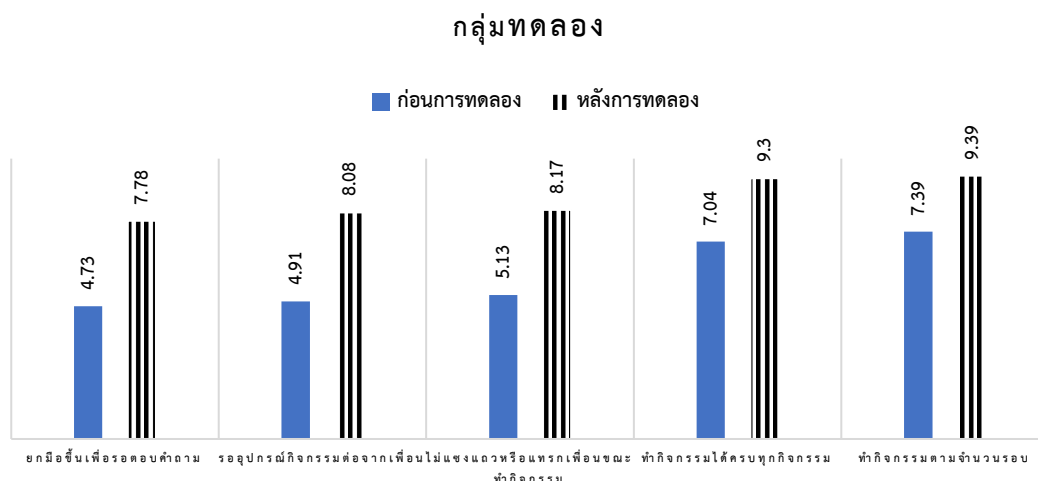
2. ความซื่อสัตย์ การรอคอย โดยการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.67 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.20 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=18.25, p=.00$ )

3. ความซื่อสัตย์ การรอคอย โดยการไม่แข่งแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.93 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.33 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการไม่แข่งแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=14.95, p=.00$ )

4. ความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง โดยการทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.52 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.70 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=10.28, p=.00$ )

5. ความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง โดยการทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.12 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.89 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=6.63, p=.00$ )

ภาพที่ 7 กราฟแสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของนักเรียนกลุ่มทดลอง



**ตารางที่ 19** การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) ของผลการสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของนักเรียนกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8

รายการทดสอบ		ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		(n=23)		(n=23)			
		M	SD	M	SD		
<b>ความซื่อสัตย์</b>							
การขออนุญาต	1. ยกมือขึ้นเพื่อตอบคำถาม	4.26	1.93	5.26	1.45	5.62	.00*
	2. รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน	5.04	1.98	5.82	1.72	4.41	.00*
	3. ไม่แฉงแฉหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม	4.78	2.35	5.60	2.08	4.02	.00*
<b>ความรับผิดชอบ</b>							
ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง	4. ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม	7.04	1.26	8.30	1.01	8.78	.00*
	5. ทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ	7.17	2.14	8.39	1.55	6.86	.00*

\* $p \leq .05$

จากตารางที่ 19 พบว่าค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีดังนี้

1. ความซื่อสัตย์ การขออนุญาต โดยการยกมือขึ้นเพื่อตอบคำถาม พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.93 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.45 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการยกมือขึ้นเพื่อตอบคำถาม สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=5.62, p=.00$ )

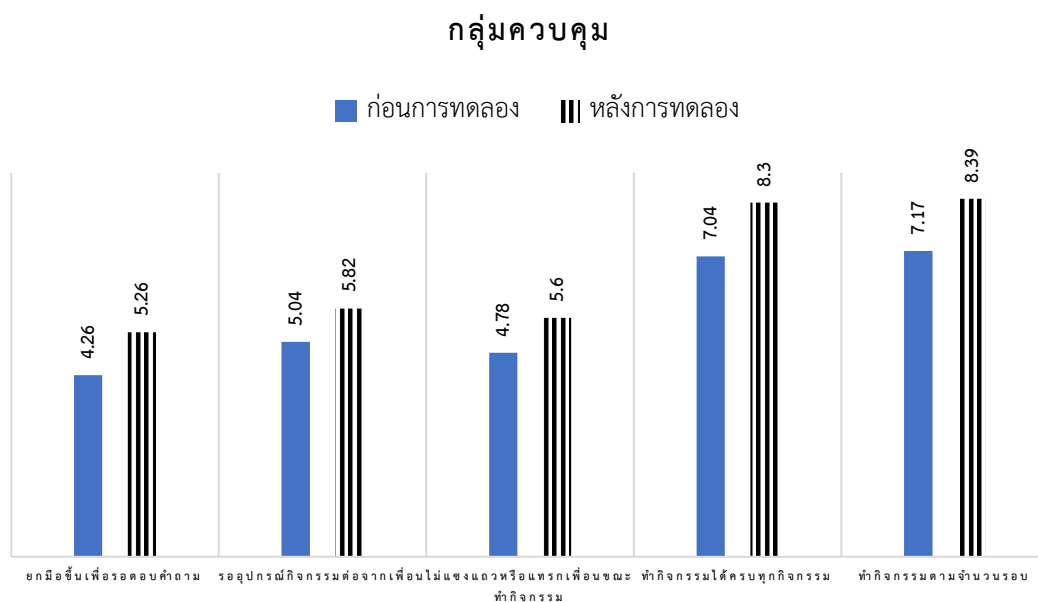
2. ความซื่อสัตย์ การรอคอย โดยการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.98 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.72 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=4.41, p=.00$ )

3. ความซื่อสัตย์ การรอคอย โดยการไม่แฉงแฉหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.35 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.08 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการไม่แฉงแฉหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=4.02, p=.00$ )

4. ความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง โดยการทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.26 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.01 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=8.78, p=.00$ )

5. ความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง โดยการทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.14 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.55 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=6.86, p=.00$ )

**ภาพที่ 8** กราฟแสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของนักเรียนกลุ่มควบคุม



**ตารางที่ 20** การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) จากการเปรียบเทียบผลของการสังเกตพฤติกรรมความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง

รายการทดสอบ		กลุ่มทดลอง (n=23)		กลุ่มควบคุม (n=23)		t	p
		M	SD	M	SD		
<b>ความซื่อสัตย์</b>							
การขออนุญาต	1. ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม	4.73	1.62	4.26	1.93	0.90	.37
	2. รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน	4.91	1.67	5.04	1.98	0.24	.81
การรอคอย	3. ไม่แซงแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม	5.13	1.93	4.78	2.35	0.54	.58
<b>ความรับผิดชอบ</b>							
ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง	4. ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม	7.04	1.52	7.04	1.26	0	1.00
	5. ทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ	7.39	2.12	7.17	2.14	0.34	.73

\* $p \leq .05$

จากตารางที่ 20 พบว่าค่าเฉลี่ยความแตกต่างของพฤติกรรมความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ของนักเรียนเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง มีผลดังนี้

1. ความซื่อสัตย์ การขออนุญาต โดยการยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม พบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.62 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.93 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถามไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=0.90, p=.37$ )

2. ความซื่อสัตย์ การรอคอย โดยการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน พบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.67 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.98 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=0.24, p=.81$ )

3. ความซื่อสัตย์ การรอคอย โดยการไม่แซงแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม พบว่าก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.93 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.35 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการไม่แซงแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=0.54, p=.58$ )



**ตารางที่ 21** การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) จากการเปรียบเทียบผลของการสังเกตพฤติกรรมความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8

รายการทดสอบ		กลุ่มทดลอง (n=23)		กลุ่มควบคุม (n=23)		t	p
		M	SD	M	SD		
		<b>ความซื่อสัตย์</b>					
การขออนุญาต	1. ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม	7.78	1.38	5.26	1.45	6.03	.00*
	2. รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน	8.08	1.20	5.82	1.72	5.16	.00*
การรอคอย	3. ไม่แซงแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม	8.17	1.33	5.60	2.08	4.97	.00*
	<b>ความรับผิดชอบ</b>						
ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง	4. ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม	9.30	0.70	8.30	1.01	3.87	.00*
	5. ทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ	9.39	0.89	8.39	1.55	2.67	.01*

\* $p \leq .05$

จากตารางที่ 21 พบว่าค่าเฉลี่ยความแตกต่างของพฤติกรรมความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ของนักเรียนเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการทดลอง มีผลดังนี้

1. ความซื่อสัตย์ การขออนุญาต โดยการยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม พบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.38 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.45 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถามแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=6.03, p=.00$ )

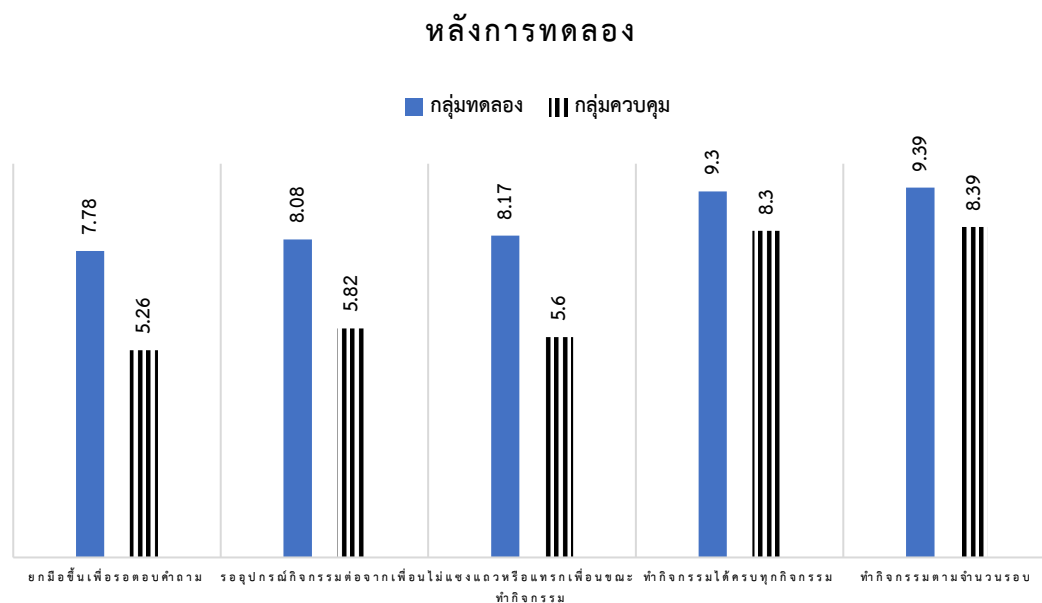
2. ความซื่อสัตย์ การรอคอย โดยการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน พบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.20 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.72 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=5.16, p=.00$ )

3. ความซื่อสัตย์ การรอคอย โดยการไม่แซงแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม พบว่าก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.33 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.08 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการไม่แซงแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=4.97, p=.00$ )

4. ความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง โดยการทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม พบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.70 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.01 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=3.87, p=.00$ )

5. ความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง โดยการทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ พบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.89 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.55 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=2.67, p=.01$ )

ภาพที่ 10 กราฟแสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมการมีส่วนร่วมและความรับผิดชอบ หลังการทดลองของสัปดาห์ที่ 8 ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม





## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง เรื่องการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย ระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ ตัวอย่างเป็นนักเรียนชายและหญิงปฐมวัย อายุ 5-6 ปี จำนวน 46 คน ตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยได้มาจาก วิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยกลุ่มทดลอง 23 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 23 คน ดำเนินการทดลองเป็นระยะเวลาทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 45 นาที และทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ โดยทดสอบค่าที (t-test) ก่อนเริ่มทำการทดลอง กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ โดยทำการทดสอบสมรรถภาพทางกายและสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบก่อนการทดลองและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 จากนั้นดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและนำข้อมูลที่ได้จากการวัดผลลัพธ์ทางการเรียนโดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าพารามิเตอร์ (t-test) ทดสอบสมมติฐานและสรุปผลจากค่าทางสถิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

#### สรุปผลการวิจัย

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ

1.1 ค่าเฉลี่ยสมรรถภาพทางกายก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองจำนวน 23 คน มีผลสมรรถภาพทางกายดังนี้

1.1.1 ความคล่องแคล่ว โดยการทดสอบวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.27 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.93 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.83 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.83 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของเวลาวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร ดีกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.1.2 การทรงตัว** โดยการทดสอบเดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขนระยะทาง 10 เมตร พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.34 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.83 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.30 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.70 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของระยะทางเดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขนระยะทาง 10 เมตร สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.1.3 การทรงตัว** โดยการทดสอบกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.62 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.52 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.37 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของระยะทางกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.1.4 ตา-มือประสานสัมพันธ์** โดยการทดสอบรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.95 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.93 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.34 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.22 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของจำนวนครั้งรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.2 ค่าเฉลี่ยสมรรถภาพทางกาย ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุม** จำนวน 23 คน มีผลสมรรถภาพทางกายดังนี้

**1.2.1 ความคล่องแคล่ว** โดยการทดสอบวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.15 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.81 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.36 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.79 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของเวลาวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร ต่ำกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.2.2 การทรงตัว** โดยการทดสอบเดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขนระยะทาง 10 เมตร พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.43 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.43 เมตร ส่วนเบี่ยงเบน

มาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.87 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของระยะทางเดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน ระยะทาง 10 เมตร สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.2.3 การทรงตัว** โดยการทดสอบกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.34 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.24 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.52 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.08 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของระยะทางกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.2.4 ตา-มือประสานสัมพันธ์** โดยการทดสอบรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.47 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.27 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.26 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.78 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของจำนวนครั้งรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.3 ค่าเฉลี่ยความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง** จำนวน 23 คน ได้ผลดังนี้

**1.3.1 ความซื่อสัตย์ การขออนุญาต** โดยการยกมือขึ้นเพื่อรอดตอบคำถาม พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.62 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.38 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการยกมือขึ้นเพื่อรอดตอบคำถาม สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.3.2 ความซื่อสัตย์ การรอคอย** โดยการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.67 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.20 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.3.3 ความซื่อสัตย์ การรอคอย** โดยการไม่แข่งแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.93 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.33 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการไม่แข่งแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.3.4 ความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง** โดยการทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.52 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.70 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำงานกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.3.5 ความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง** โดยการทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.12 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.89 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำงานกิจกรรมตามจำนวนรอบ สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.4 ค่าเฉลี่ยความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุม** จำนวน 23 คน มีผลดังนี้

**1.4.1 ความซื่อสัตย์ การขออนุญาต** โดยการยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.93 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.45 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.4.2 ความซื่อสัตย์ การรอคอย** โดยการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.98 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.72 และเมื่อเปรียบเทียบ

ก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการรอ อุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.4.3 ความซื่อสัตย์ การรอคอย** โดยการไม่แข่งแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.35 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.08 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการไม่แข่งแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.4.4 ความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง** โดยการทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.26 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.01 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.4.5 ความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง** โดยการทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ พบว่า ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.14 และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.55 และเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 พบว่าหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบก่อนและหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ**

**2.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ก่อนการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม**

**2.1.1 ความคล่องแคล่ว** โดยการทดสอบวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.27 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.93 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.15 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.81 และเมื่อนำมา

เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของเวลาวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.1.2 การทรงตัว** โดยการทดสอบ เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขนระยะทาง 10 เมตร พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.34 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.83 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.43 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของระยะทางเดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขนระยะทาง 10 เมตร ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.1.3 การทรงตัว** โดยการทดสอบกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.62 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.34 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.24 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของระยะทางกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.1.4 ตา-มือประสานสัมพันธ์** โดยการทดสอบรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.95 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.93 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.47 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.27 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของจำนวนครั้งรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม**

**2.2.1 ความคล่องแคล่ว** โดยการทดสอบวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.83 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.83 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.36 วินาที ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.79 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของเวลาวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.2.2 การทรงตัว** โดยการทดสอบ เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขนระยะทาง 10 เมตร พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.30 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.70 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.43 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.87

และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของระยะทางเดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขนระยะทาง 10 เมตร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.2.3 การทรงตัว** โดยการทดสอบกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.52 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.37 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.52 เมตร ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.08 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของระยะทางกระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัวระยะทาง 10 เมตร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.2.4 ตา-มือประสานสัมพันธ์** โดยการทดสอบรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.34 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.22 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.26 ครั้ง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.78 และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของจำนวนครั้งรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นจำนวน 10 ครั้ง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## **2.3 ค่าเฉลี่ยของความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ก่อนการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม**

**2.3.1 ความซื่อสัตย์ การขออนุญาต** โดยการยกมือขึ้นเพื่อรอดตอบคำถาม พบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.62 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.93 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการยกมือขึ้นเพื่อรอดตอบคำถาม ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.3.2 ความซื่อสัตย์ การรอคอย** โดยการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน พบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.67 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.98 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.3.3 ความซื่อสัตย์ การรอคอย** โดยการไม่แสวงแสหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม พบว่าก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ

1.93 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.35 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการไม่แสวงหาหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.3.4 ความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง** โดยการทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม พบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.52 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.26 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.3.5 ความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง** โดยการทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ พบว่า พบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.12 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.14 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.4 ค่าเฉลี่ยของความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม**

**2.4.1 ความซื่อสัตย์ การขออนุญาต** โดยการยกมือขึ้นเพื่อรอดตอบคำถาม พบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.38 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.45 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการยกมือขึ้นเพื่อรอดตอบคำถาม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.4.2 ความซื่อสัตย์ การรอคอย** โดยการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน พบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.20 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.72 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการรออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.4.3 ความซื่อสัตย์ การรอคอย** โดยการไม่แสวงหาหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม พบว่าก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 1.33 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 2.08 และเมื่อ



เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลองของคะแนนการไม่  
 แฉงแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.4.4 ความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง** โดยการทำ  
 กิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม พบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.30 ส่วนเบี่ยงเบน  
 มาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.70 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่า  
 เท่ากับ 1.01 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลอง  
 ของคะแนนการทำได้ครบทุกกิจกรรม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**2.4.5 ความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง** โดยการทำ  
 กิจกรรมตามจำนวนรอบพบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.39 ส่วนเบี่ยงเบน  
 มาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.89 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่า  
 เท่ากับ 1.55 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าค่าเฉลี่ยก่อนการทดลอง  
 ของคะแนนการทำได้ครบทุกกิจกรรม ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การจัดเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพ  
 ทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย โดยผู้วิจัยได้ทำการอภิปรายใน 3  
 ประเด็นดังนี้

**1. กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่เหมาะสมเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์  
 และความรับผิดชอบ** โดยการศึกษาและวิเคราะห์คุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านไทยให้สอดคล้องกับการ  
 พัฒนาสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ประกอบด้วย 16 กิจกรรม คือ 1) กระทบ  
 กระแต 2) กระทบขาเดียว 3) กระรอกหาโพรง 4) กาทักไข่ 5) งูกินหาง 6) ชิงธง 7) ซ้อนมะนาว 8) เตย 9)  
 โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว) 10) มอญซ่อนผ้า 11) เรือบก 12) ลิงชิงหลัก 13) ลิงชิงหาง 14) วิ่งเปี้ยว 15)  
 เสือกินวัว 16) อ้ายเข้าอ้ายโขง (ไอ้เข้าขำฝั่ง) จากผลการวิเคราะห์และพิจารณาได้กิจกรรมการละเล่น  
 พื้นบ้านไทยทั้ง 16 กิจกรรม ซึ่งเป็นการละเล่นที่ไม่ต้องใช้อุปกรณ์ที่มีราคาสูงและง่ายต่อการจัดหา  
 ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยแต่ละรายการสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษา  
 ปฐมวัย พ.ศ. 2560 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
 กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ที่ต้องการมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ  
 สังคม และสติปัญญาได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย เพราะ  
 เนื่องจากการละเล่นพื้นบ้านไทยส่งเสริมให้ใช้ร่างกายในการเคลื่อนไหวไปยังทิศทางต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง

ช้า ๆ เสมือนได้ออกกำลังกายอย่างต่อเนื่องทำให้เด็กได้พัฒนาร่างกายเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายมากกว่าการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ อีกทั้งยังได้ใช้กฎกติกาของการละเล่นพื้นบ้านไทยเป็นตัวกำหนดให้เกิดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบขึ้น สอดคล้องกับ ปิยะนุช สุวรรณเทพ (2556) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัยตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์โดยการจัดกิจกรรมการละเล่นไทยสำหรับเด็กปฐมวัย ได้กล่าวไว้ว่า ในขณะที่เล่น เด็กจะมีความตั้งใจ ความพยายาม เมื่อเด็กผ่านการละเล่นการละเล่นไทยแล้ว เด็กจึงเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา และเมื่อได้ร่วมคัดเลือกกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยกับผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีความคิดเห็นสอดคล้องว่าเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย นำมาเป็นกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสม

## 2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย

จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 แสดงให้เห็นว่าการใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยมาจัดการเรียนรู้พลศึกษาสามารถส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบแก่เด็กปฐมวัย ซึ่งสามารถนำมาอภิปรายในประเด็นดังต่อไปนี้

### 2.1 สมรรถภาพทางกายด้านความคล่องแคล่ว

เมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลอง พบว่า หลังการทดลองดีกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนการทดลองเท่ากับ 9.27 คือวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร เวลา 9.27 วินาที และหลังการทดลองเท่ากับ 7.83 คือวิ่งหลบสิ่งกีดขวางระยะทาง 10 เมตร เวลา 7.83 วินาที แสดงให้เห็นเวลาที่ใช้วิ่งหลบสิ่งกีดขวางลดลง กล่าวคือกลุ่มทดลองสามารถวิ่งหลบสิ่งกีดขวางได้เร็วขึ้น ความคล่องแคล่วมากขึ้น เวลาจึงลดลงทำให้ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังการทดลองจึงดีกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อกลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย ทั้ง 16 กิจกรรม คือ 1) กระต่ายกระแต 2) กระต่ายขาเดียว 3) กระรอกหาโพรง 4) กากีไก่ 5) งูกินหาง 6) ชิงธง 7) ซ้อนมะนาว 8) เตย 9) โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว) 10) มอญซ่อนผ้า 11) เรือบก 12) ลิงชิงหลัก 13) ลิงชิงหาง 14) วิ่งเปี้ยว 15) เสือกินวัว 16) อ้ายเข้าอ้ายโง (ไอ้เข้าขำฝั่ง) ซึ่งมีลักษณะวิธีการเล่นที่ต้องใช้ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อมัดใหญ่และมัดเล็กในการเคลื่อนไหวโดยการเคลื่อนที่เพื่อเปลี่ยนแปลงทิศทาง การเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว ต้องอาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ เพื่อทำการวิ่ง การกระโดด การหลบหลีก จากการเล่นการละเล่นพื้นบ้านไทยได้ เช่นการหลบหลีกไม่ให้โดนสัมผัสตัว หรือการวิ่งเพื่อที่จะสัมผัสฝ่ายตรงข้ามในขณะที่เล่นการละเล่นพื้นบ้านไทย

ต้องใช้การหลบหลีกเป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับปนิษฐา เรื่องปัญญาวุฒิ (2556) กล่าวไว้ว่าขณะที่เด็กเล่น ร่างกายได้เคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวนับเป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่ง ซึ่งทำให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงอดทน และสอดคล้องกับเดชนริศ หาญโรจนกุล (2553) กล่าวว่า เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยเป็นการออกกำลังกายสำหรับเด็กชนิดหนึ่งที่ต้องใช้หลักการทำงานจากระบบประสาทและกล้ามเนื้อที่สัมพันธ์กันในรูปแบบของทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย เมื่อได้รับการฝึกฝนเป็นประจำจะทำให้กล้ามเนื้อมีความสามารถในการหดตัวและคลายตัวได้เต็มที่และรวดเร็ว ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งซึ่งส่งผลต่อการเพิ่มความเร็วในการวิ่งและการเคลื่อนที่ สอดคล้องกับชาญชัย จันทร์สุวรรณ (2552) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อสมรรถภาพทางกาย ตามความคล่องตัวของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมีสมรรถภาพทางกายด้านความคล่องตัวหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากการสังเกตพบว่าการใช้ความคล่องแคล่วสูงได้แก่ กระต่ายกระแต ชิงธง เตย ลิงชิงหลัก ลิงชิงหาง วิ่งเปี้ยว อ้ายเข้อ้ายโขง (ไอ้เข้ข้ามฝิ่ง) เพราะลักษณะวิธีการเล่นต้องใช้การวิ่งและการหลบหลีกบ่อยครั้ง จะช่วยส่งเสริมความคล่องแคล่วมากขึ้น

## 2.2 สมรรถภาพทางกายด้านการทรงตัว

เมื่อเปรียบเทียบกับก่อนและหลังการทดลอง พบว่า หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยได้ทำการทดสอบ 1) เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน 2) กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว เนื่องจากเกมการละเล่นพื้นบ้านไทย ได้แก่ 1) กระต่ายกระแต 2) กระต่ายขาเดียว 3) กระรอกหาโพรง 4) กากฟักไข่ 5) งูกินหาง 6) ชิงธง 7) ซ้อนมะนาว 8) เตย 9) โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว) 10) มอญซ่อนผ้า 11) เรือบก 12) ลิงชิงหลัก 13) ลิงชิงหาง 14) วิ่งเปี้ยว 15) เสือกินวัว 16) อ้ายเข้อ้ายโขง (ไอ้เข้ข้ามฝิ่ง) มีลักษณะวิธีการเล่นที่ใช้การวิ่งเป็นส่วนใหญ่ และมีกติกาในการเล่นที่มีฝ่ายแพ้ฝ่ายชนะ ดังนั้นการเล่นซ้ำ ๆ ทำให้มีการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่ทุกครั้งขณะที่เล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านไทย กล้ามเนื้อมีการขยายตัว แข็งแรงขึ้นเมื่อถูกกระตุ้นด้วยการใช้งานกล้ามเนื้อแต่ละส่วน เช่น การวิ่ง ที่ใช้การทำงานของกล้ามเนื้อบริเวณต้นขา น่อง และลำตัว หรือการกระโดด กล้ามเนื้อที่ถูกกระตุ้นคือ กล้ามเนื้อบริเวณข้อเท้า น่อง ต้นขา หลังขา และลำตัว กล้ามเนื้อถูกกระตุ้นซ้ำ ๆ ทำให้การเคลื่อนไหวร่างกายเป็นไปอย่างคล่องแคล่วขึ้น ส่งผลให้เกิดการประสานสัมพันธ์กันทำให้ทรงตัวได้ โดยไม่เสียการทรงตัว หลักของการวิ่ง เป็นการฝึกเรื่องของการทรงตัวอย่างหนึ่ง คือเมื่อเริ่มวิ่ง การลงเท้าจะลงพื้นได้ทีละข้าง นั่นหมายถึงการทรงตัวขณะอยู่บนพื้นเพียงเท้าสัมผัสพื้นเพียงหนึ่งข้างเท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับ กิตติพงษ์ ตรูวรรณ (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกายที่จำเป็นต่อการป้องกันอุบัติเหตุจากการหกล้มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น กล่าวว่า การหดตัวและการ

เกร็งตัวของกล้ามเนื้อเมื่อเกิดการทำซ้ำ หรือทำบ่อย ๆ เป็นการเสริมสร้างการพัฒนากล้ามเนื้อ ซึ่งทำให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและทรงตัวได้ ดังจะเห็นได้จาก ศรีนิยา บุรณสรพรพิสิทธิ์ (2555) กล่าวว่าไว้ว่า การมีกล้ามเนื้อที่ควบคุมจุดศูนย์ถ่วงอาทิเช่น กล้ามเนื้อหลัง กล้ามเนื้อหน้าท้อง กล้ามเนื้อต้นขาด้านหลัง กล้ามเนื้อต้นขาด้านหน้า กล้ามเนื้อน่อง และกล้ามเนื้อหน้าแข้ง ซึ่งในขณะเคลื่อนที่ร่างกายมีการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อหลักเหล่านี้จะทำหน้าที่รักษา และควบคุมให้จุดศูนย์ถ่วงร่างกายอยู่ภายในฐานรับน้ำหนักร่างกาย ซึ่งมีความสำคัญต่อการทรงตัว จากการสังเกตพบว่า กิจกรรมกระต่ายขาเดียวส่งผลต่อการทรงตัวสูง เพราะเป็นการยืนด้วยเท้าเพียงข้างเดียว ช่วยฝึกการทรงตัวโดยตรง

### 2.3 สมรรถภาพทางกายตา-มือประสานสัมพันธ์

เมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลอง พบว่า หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยได้ทำการทดสอบ รับลูกบอล ที่กระดอนขึ้นจากพื้น เพื่อวัดความสัมพันธ์ของ ตา-มือประสานสัมพันธ์ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่มีการใช้มือในการสัมผัส คือ 1) กระต่ายกระแต 2) กระต่ายขาเดียว 3) กระรอกหาโพรง 4) กาฟักไข่ 5) งูกินหาง 6) ชิงธง 7) ซ้อนมะนาว 8) เตย 9) โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว) 10) มอญซ่อนผ้า 11) เรือบก 12) ลิงชิงหลัก 13) ลิงชิงหาง 14) วึ่งเปี้ยว 15) เสือกินวัว 16) อ้ายเข้าอ้ายโจง (ไอ้เข้าขำผึ่ง) การใช้มือในการสัมผัส ในขณะที่เล่นกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทย จำเป็นต้องใช้สายตา เป็นการกระยะเพื่อใช้มือไปสัมผัสให้ถึงตัวของฝ่ายตรงข้าม หรือการใช้มือหยิบจับอุปกรณ์ในการเล่น ซึ่งสอดคล้องกับ นิติธร ปิลวาสน์ (2561 : ออนไลน์) กิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก (Fine-Motor Development Activities) หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมความสามารถในการควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อและตาให้ทำงานอย่างประสานสัมพันธ์ที่ดี ได้แก่ กิจกรรมที่เด็กได้หยิบจับสิ่งของ ตุ๊กตา เครื่องเล่น การเปลี่ยนแปลงความสามารถในการควบคุมและการทำงานประสานสัมพันธ์ที่ตีระหว่างกล้ามเนื้อมือและตาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องใช้มือและตาในการบังคับควบคุม เช่น การหยิบจับสิ่งของ การทิวหรือถือ

### 2.4 ด้านความซื่อสัตย์

เมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลอง พบว่า หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยใช้แบบวัดพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ 1) การขออนุญาต 2) การรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่นด้วยตนเอง เนื่องจากการละเล่นพื้นบ้านไทย ได้แก่ 1) กระต่ายกระแต 2) กระต่ายขาเดียว 3) กระรอกหาโพรง 4) กาฟักไข่ 5) งูกินหาง 6) ชิงธง 7) ซ้อนมะนาว 8) เตย 9) โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว) 10) มอญซ่อนผ้า 11) เรือบก 12) ลิงชิงหลัก 13) ลิงชิงหาง 14) วึ่งเปี้ยว 15) เสือกินวัว 16) อ้ายเข้าอ้ายโจง (ไอ้เข้าขำผึ่ง) เป็นการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย ซึ่งในชั้นสรุปนั้น ผู้วิจัยได้สอดแทรกวิธีการส่งเสริมความซื่อสัตย์ ด้านการขออนุญาต โดยการยกมือขึ้นเพื่อ

รอตตอบคำถาม ซึ่งเป็นการกระทำพื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย ที่เริ่มต้นจากการกล้าแสดงออกด้วยการยกมือขออนุญาต อันจะนำไปสู่การปลูกฝังที่เป็นนิสัย ให้นักเรียนได้ตอบคำถาม โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นให้มีการถามคำถามง่าย ๆ เพื่อเปิดโอกาสตอบคำถามได้มากที่สุด เช่น จากการเล่นเกมที่ผ่านมา ใครสามารถสัมผัสฝ่าฝายตรงข้ามได้บ้างและกี่คน เด็กก็จะรีบยกมือเพื่ออยากตอบคำถาม แต่ผู้วิจัยจะเลือกนักเรียนที่ยกมือค้างไว้และรอให้ผู้วิจัยอนุญาตให้ตอบคำถามถึงจะสามารถตอบคำถามได้ กล่าวชมเชยนักเรียนที่ยกมือขึ้นเพื่อรอตตอบคำถาม ส่วนนักเรียนที่พูดแทรกหรือยังไม่อนุญาตให้ตอบคำถามผู้วิจัยจะไม่รับฟัง ทำให้นักเรียนคนอื่น ๆ เริ่มสังเกตเห็นเรียนรู้และอยากปฏิบัติตัวเพื่อให้ได้ตอบคำถามนั้นบ้าง ความซื่อสัตย์ ด้านการรอคอย จากการสังเกตพบว่ากิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่ส่งผลต่อด้านการรอคอยสูง ได้แก่ ซ้อนมะนาวโบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว) มอญซ่อนผ้า วิ่งเปี้ยว ในการเล่นและมีกติกาในการเล่นต่างกันไป ซึ่งกิจกรรมบางการละเล่นต้องใช้อุปกรณ์ เช่น วิ่งเปี้ยว อุปกรณ์ที่ใช้คือ ผ้า และกติกากการเล่นคือ ให้ผู้เล่นในกลุ่มเดียวกันต่อแถวกันที่หลักของกลุ่มตนเองห้ามเดินไปจากหลัก และให้คนที่วิ่งคนแรกถือผ้าเพื่อไว้สำหรับสัมผัสฝ่าฝายตรงข้ามเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ ให้ผู้เล่นคนที่ 1 วิ่งออกทางด้านขวามือของฝ่าฝายตัวเองให้เร็วที่สุด ไปอ้อมหลักของ ฝ่าฝายตรงข้ามโดยที่ไม่ให้ผ้าหลุดออกจากมือ เพื่อใช้ผ้าสัมผัสกลุ่มตรงข้ามให้ได้ หากยังสัมผัสไม่ได้เมื่อครบรอบวิ่งกลับมายังฝ่าฝายของตนเองให้ส่งผ้าที่ถืออยู่ให้ผู้เล่นคนที่ 2 ของฝายตนเอง ผู้เล่นคนที่ 2 รับผ้าต่อก็จะวิ่งให้เร็วที่สุดเพื่อนำผ้าสัมผัสฝ่าฝายตรงข้าม ฝายที่สัมผัสฝ่าฝายตรงข้ามได้ เป็นฝายชนะ จะเห็นได้ว่าผู้เล่นคนที่ 2 จะต้องรอรับผ้าจากผู้เล่นคนที่ 1 ก่อนจึงจะได้วิ่งออกไป ไม่สามารถวิ่งออกก่อนได้แม้ว่าฝายของตนเองจะใกล้เป็นฝายแพ้หรือชนะก็ตาม เด็กจะรู้จักอดทนรอคอยและไม่แทรกเพื่อนที่ยืนรอต่อแถวเป็นระยะเวลาช่วงหนึ่งเพื่อที่จะได้เล่น การที่ได้ฝึกช่วงเวลาของการรอคอยซ้ำ ๆ บ่อย ๆ เด็กจะเรียนรู้เข้าใจและปลูกฝังขณะที่เล่น สอดคล้องกับเสกสรรค์ เห็นประเสริฐ (2556) กล่าวว่า การรับรู้และการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เกิดจากการคัดสรรกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องธรรมชาติของเด็กปฐมวัยผ่านการกระทำให้เด็กได้รับประสบการณ์และเก็บข้อมูลในการเรียนรู้จากการเล่น กิจกรรมประจำวันอย่างต่อเนื่องและซ้ำ ๆ บ่อย ๆ ดังนั้นการรู้จักรอเพื่อที่จะใช้อุปกรณ์ การรอตตอบคำถาม หรือการไม่แทรกแถวเพื่อนเพื่อที่จะได้เล่นตามลำดับเป็นการส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์ให้กับเด็กปฐมวัย

## 2.5 ด้านความรับผิดชอบ

เมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลอง พบว่า หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยใช้แบบวัดสังเกตพฤติกรรม 1) การทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง เนื่องจากการละเล่นพื้นบ้านไทย ได้แก่ 1) กระจายกระดาษ 2) กระจายขาเดียว 3) กระจายหาโพรง 4) กากไฟไข 5) งูกินหาง 6) ชิงธง 7) ซ้อนมะนาว 8) เตย 9) โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว) 10) มอญซ่อนผ้า 11) เรือบก 12) ลิงชิงหลัก 13) ลิงชิงหาง 14) วิ่งเปี้ยว 15) เสือกินวัว 16) อ้ายเข้ อ้ายโง (ไอ้เข้ข้ามฝั่ง) มีลักษณะวิธีการเล่นที่เป็นกฎกติกามีการกำหนดจำนวนผู้เล่นให้แต่ละฝาย ผู้วิจัยจึงได้จัด

กิจกรรมการเรียนรู้โดยกำหนดรอบการทำกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเองคือ ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยกำหนดรอบทำกิจกรรมแบ่งออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละเท่า ๆ กัน เพื่อให้ทุกคนสามารถเล่นได้อย่างทั่วถึง มีการกำหนดจำนวนรอบในกิจกรรม เช่น ซ้อนมะนาว ผู้วิจัยได้กำหนดรอบให้ทุกคนเล่นให้ครบ 3 รอบ โดยผู้เล่นแต่ละคนถือซ้อนไว้คนละ 1 คัน ให้ซ้อนมีผลมะนาววางอยู่คนละ 1 ลูก เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่น ให้ผู้เล่นแต่ละคนวิ่งถือซ้อนที่มีมะนาววางอยู่นั้นแข่งกันไปให้ถึงเส้นชัยโดยเร็วที่สุด จากกติกาการเล่นซ้อนมะนาวจะเห็นได้ว่าหน้าที่ความรับผิดชอบคือ ถือซ้อนที่มีลูกมะนาวอยู่บนซ้อน พยายามอย่าให้ลูกมะนาวตกจากซ้อน เดินจนไปให้ถึงเส้นชัยให้ได้ถือว่าหน้าที่สิ้นสุด ตามกติกาแล้วถ้ายังเดินมาไม่ถึงเส้นชัย เพื่อนที่อยู่ฝ่ายของตนเองก็จะไม่สามารถออกไปเล่นต่อได้ จะเห็นได้ว่ากิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยใช้กฎกติกาเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองเมื่อได้เริ่มเล่นกิจกรรมจะต้องทำหน้าที่ของตนเองที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จลุล่วง ดังนั้นเมื่อเด็กได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่อันใดอันหนึ่งจนสำเร็จด้วยตนเองผ่านกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่มีกิจกรรมเป็นสื่อสร้างความรับผิดชอบต่อหน้าที่ให้เด็กเกิดความสนุกสนานทำให้เด็กมีความตั้งใจอยากทำหน้าที่นั้นให้สำเร็จ ส่งผลให้เด็กเกิดความรู้สึกถึงความภาคภูมิใจเมื่อทำสำเร็จได้ด้วยตนเอง เด็กจะได้รับการปลูกฝังและซึมซับด้านความรับผิดชอบต่ออย่างเป็นธรรมชาติผ่านกฎกติกาจากกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทย จากการสังเกตพบว่ากิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบต่อสูง ได้แก่ กระจ่ายกระจะเต กากฟักไข่ ซ้อนมะนาว เตย ลิงชิงหลัก ลิงชิงหาง วิ่งเปี้ยว เสือกินวัว สังเกตได้จากเด็กจะแสดงอาการ เมื่อเวลาทำได้สำเร็จด้วยตนเอง เช่น ในการเล่นกระจ่ายกระจะเต ถ้าสัมผัสฝ่ายตรงข้ามได้ หรือ หลบหลีกไม่ให้โดนสัมผัส เด็กจะยิ้มดีใจ รีบวิ่งมาบอกผู้วิจัยสิ่งนี้เป็นการแสดงถึงความตั้งใจที่อยากจะทำสำเร็จตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ นั่นคือการรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง สอดคล้องกับโสมอุษา สุขศิริศักดิ์ (2550) กล่าวไว้ว่า การปลูกฝังความรับผิดชอบต่อแก่นักเรียน ควรเริ่มปลูกฝังตั้งแต่วัยเด็กเพราะเป็นวัยที่กำลังเจริญงอกงาม โดยการเริ่มจากการปฏิบัติง่าย ๆ ในชีวิตประจำวัน ให้เด็กรู้จักคิด ได้ตัดสินใจและปฏิบัติตามระเบียบนั้นด้วยความเต็มใจ จะทำให้เด็กปฏิบัติจนเกิดเป็นนิสัย

จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาปกติ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ จะได้รับการพัฒนาซึ่งเป็นไปตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 มุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย ดังจะเห็นได้จาก สาระการเรียนรู้ ที่เป็น

สื่อกลางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก เพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็กให้เป็นไปตามจุดหมายของหลักสูตรที่กำหนด ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย คือการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ กล้ามเนื้อมัดเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อและระบบประสาท ในการทำกิจวัตรประจำวันหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ และการจัดการเรียนรู้พลศึกษาจะส่งเสริมพัฒนาการให้แก่ นักเรียน เพราะมีกิจกรรมที่ต้องเคลื่อนไหวร่างกายลงมือปฏิบัติด้วยตนเองก็จะเกิด ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ประกอบกับเด็กอยู่ในช่วงวัยที่กำลังพัฒนาในด้านต่าง ๆ ดังนั้นพัฒนาการของเด็กจะเป็นไปตามวัยเมื่อมีการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ สอดคล้องกับวรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) กล่าวไว้ว่า พลศึกษาเป็นวิชาที่มีบทบาทสำคัญในการที่จะช่วยให้นักเรียนหรือบุคคลมีพัฒนาการในทุก ๆ ด้าน ทั้ง 5 ด้าน คือ ทั้งด้านร่างกาย ด้านทักษะ ด้านความรู้ ด้านคุณธรรม และด้านเจตคติที่ดีไปพร้อมกันด้วยการลงมือเล่นและปฏิบัติจริงด้วยตนเอง แต่เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าผลต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนของกลุ่มทดลองมีค่าสูงกว่ากลุ่มควบคุมทุกรายการ แสดงให้เห็นว่าเมื่อก่อนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทย จะช่วยเพิ่มการส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบได้มากกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ

### 3. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ โดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลอง และนักเรียนกลุ่มควบคุม

จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาปกติ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาปกติ เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 แสดงให้เห็นว่าการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยมาจัดการเรียนรู้พลศึกษาสามารถส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบแก่เด็กปฐมวัยได้ เนื่องจากกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยได้แก่ 1) กระต่ายกระแต 2) กระต่ายขาเดียว 3) กระรอกหาโพรง 4) กากีไก่ 5) งูกินหาง 6) ชิงธง 7) ซ้อนมะนาว 8) เตย 9) โบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว) 10) มอญช้อนผ้า 11) เรือบก 12) ลิงชิงหลัก 13) ลิงชิงหาง 14) วึ่งเปี้ยว 15) เสือกินวัว 16) อ้ายเข้ อ้ายโงง (ไอ้เข้ข้ามฝั่ง) เป็นการเล่นที่อาศัยการเคลื่อนไหวทุกส่วนของร่างกาย การออกตัว การวิ่ง การหลบหลีก การกลับตัว การหยิบจับอุปกรณ์ ทุกครั้งที่ออกแรงร่างกายใช้กล้ามเนื้อในการทำงาน เมื่อใช้ซ้ำ ๆ เกิดการกระตุ้นให้กล้ามเนื้อเส้นใยกล้ามเนื้อมีการขยายตัวเพิ่มความแข็งแรงและประสิทธิภาพให้มากขึ้น เกิดความคล่องแคล่วมากขึ้น การทรงตัวมากขึ้น เพราะกล้ามเนื้อเป็นตัวยึดให้มีจุดศูนย์ถ่วง ตา-มือประสานสัมพันธ์

กันจากการใช้งานของกล้ามเนื้อเล็ก หยิบจับอุปกรณ์ สิ่งของ จนนำไปสู่กล้ามเนื้อใหญ่ อยู่กับที่และเคลื่อนที่เปลี่ยนแปลงทิศทางสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน และด้วยวิธีการเล่นมีกฎกติกาที่ชัดเจนในการเล่น ทำให้เด็กต้องผ่านกระบวนการเล่นที่มีความอดทนรอคอยจากการรออุปกรณ์ ไม่แทรกแถวเพื่อน ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์ หรือการทำตามกติกา คือความรับผิดชอบหน้าที่ของตนเอง ทำหน้าที่ของตนเอง ให้ดีที่สุดบรรลุสำเร็จจุล่งด้วยตัวเองส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ ดังนั้นการใช้กิจกรรมการละเล่นที่บ้านไทยมาจัดการเรียนรู้พลศึกษาสามารถส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อแก่เด็กปฐมวัยได้ สอดคล้องกับคำผาย สุจินต์ (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการละเล่นพื้นเมืองไทย เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองไทยที่พัฒนาแล้ว มีความเหมาะสมมากในการนำไปใช้เสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย ปิยะนุช สุวรรณเทพ (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพัฒนาการของเด็กปฐมวัยตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์โดยการจัดกิจกรรมการละเล่นไทยสำหรับเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการละเล่นไทยสำหรับเด็กปฐมวัยสามารถส่งเสริมพัฒนาการตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยได้

### ข้อเสนอแนะการวิจัย

จากผลของการวิจัยที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยสามารถส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อเด็กปฐมวัยได้ดีขึ้น ในช่วงของการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้มีข้อเสนอแนะในการวิจัยดังต่อไปนี้

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. การละเล่นพื้นบ้านไทยมีวิธีการเล่นที่ต้องแบ่งฝ่ายการเล่น การแข่งขันระหว่างทีม ดังนั้นผู้สอนควรแบ่งฝ่ายการเล่นให้ชัดเจนแก่เด็ก เช่น การแขวนป้ายชื่อ ป้ายหมายเลข สวมเสื้อเอี่ยมสี เพื่อให้เด็กได้รู้ฝ่ายของตนเองอย่างชัดเจน และฝึกการสังเกต จดจำ สี หมายเลข ของเพื่อนร่วมทีม
2. ควรประเมินสภาพแวดล้อม อากาศ หากมีฝุ่นควันมากเกินไปมาตรฐานให้หลีกเลี่ยงกิจกรรมที่ต้องเล่นกลางแจ้งทันที เพราะจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพของเด็กปฐมวัยได้
3. สถานที่จัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน ควรจัดเตรียมสถานที่ให้ปลอดภัยหลีกเลี่ยงบริเวณที่มีเสาหรือวัสดุอุปกรณ์ที่เป็นอุปสรรค กีดขวางต่อการเล่น เพราะอาจจะทำให้เกิดอันตราย ต่อตัวเด็กและได้รับการบาดเจ็บแก่เด็กปฐมวัย
4. จากการสังเกตผู้วิจัยพบว่ากิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อสูง คือ กระจ่ายกระจาด กระจ่ายขาเดียว วิ่งเปี้ยว ลิงชิงหลัก ช้อนมะนาวและเสื้อกินวัว



### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการสัมภาษณ์ครูประจำชั้นหรือนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย เพื่อหาเหตุปัจจัยที่ทำให้เกิดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบที่มีการปรับเปลี่ยนพัฒนาการขึ้น
2. ควรมีการศึกษาผลของการเล่นพื้นบ้านไทยที่ส่งเสริมต่อสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์ และความรับผิดชอบในกลุ่มเด็กอื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น เด็กพิเศษ เด็กที่มีพัฒนาการทางด้านร่างกายช้ากว่าวัย เด็กระดับประถมศึกษา เป็นต้น
3. ควรทำการศึกษาวิเคราะห์กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยของเด็กปฐมวัยที่ส่งเสริมตัวแปรตามด้านอื่น นอกเหนือจากสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ เช่น ทักษะการกระโดด แล้วนำมาเป็นกิจกรรมเพิ่มเติมจาก 16 กิจกรรมเดิม
4. ผู้วิจัยมีเกณฑ์การประเมินแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบซึ่งมีเกณฑ์การประเมิน 10 ระดับ ผู้วิจัยแนะนำให้ครั้งต่อไปปรับเกณฑ์การประเมินเป็น 3 ระดับ เพื่อความเหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย



## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2557). **การละเล่นพื้นบ้าน**. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: เอส.ออฟเซ็ทกราฟฟิคดีไซน์.
- กรมวิชาการ. (2542). **การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทยด้านความรับผิดชอบ และมีวินัยในตนเอง**. กรุงเทพฯ: ศูนย์สภาลาดพร้าว.
- กอง วิสสุทธารมณ. (2513). **การพลศึกษากับการพัฒนาประเทศ**. เอกสารคำบรรยาย ณ หอประชุม กรมการศาสนา.
- กิตติพงษ์ ตรูวรรณ. (2558). **ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกายที่จำเป็นต่อการป้องกันอุบัติเหตุจากการหกล้มของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาตอนต้น**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาสุขศึกษาและพลศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2551). **รูปแบบการเรียนการสอนปฐมวัยศึกษา**. กรุงเทพฯ: มิตรสัมพันธ์ กราฟฟิค จำกัด.
- คำผาย สุจินต์. (2555). **การพัฒนาการละเล่นพื้นเมืองไทย เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายของ นักเรียนชั้นประถมศึกษา**. รายงานการศึกษาระดับปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จินตนา พุทเมตตะ. (2548ก). **คุณลักษณะและกระบวนการการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมของประเทศ เกาหลี**. กรุงเทพฯ: ศูนย์คุณธรรม.
- จินตนา พุทเมตตะ. (2548ข). **คุณลักษณะและกระบวนการการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมของประเทศ อินเดีย**. กรุงเทพฯ: ศูนย์คุณธรรม.
- เจริญ กระบวนรัตน์. (2545). **หลักการและเทคนิคการฝึกกรีฑา**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ซัชชัย โกมารทัต. (2549). **กีฬาพื้นเมืองไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ**. กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์.
- ชาญชัย จันทรสวรรณ. (2552). **ผลของการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อสมรรถภาพทางกาย ดานค วามคล่องตัวของเด็กปฐมวัย**. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาปฐมวัยศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ดวงพร ทองชะอุ่ม. (2550). **คู่มือพัฒนาความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย**. สารนิพนธ์ กศ.ม. ปริญญา มหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาแนะแนว, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เดชนริศ หาญโรจนกุล. (2553). **ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่มี**

- ต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับทักษะของเด็กอนุบาล. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขภาพศึกษาและพลศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เดิมเพชร สุขคนาภิบาล. (2551). พลศึกษากับการพัฒนาคน (กีฬา กีฬา เป็นยาวิเศษ). **วารสารวิชาการศิลปศาสตร์ประยุกต์**, 1, 55-57.
- ถวิล จันทร์สว่าง. (2545). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยบางประการกับความรับผิดชอบของนักเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- ทรัพย์เศรษฐี. (2557). **ค่านิยมไทย 12 ประการ**. สืบค้นเมื่อ 5 มิถุนายน 2562, สืบจาก <http://subsettee.blogspot.com/>.
- ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา (2560). **พัฒนาการเด็ก**. สืบค้นเมื่อ 1 มิถุนายน 2562, สืบจาก <http://www.happyhomeclinic.com/sp02-development.htm>.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2559). **พระบรมราโชวาทคำพ่อสอน**. สืบค้นเมื่อ 29 กันยายน 2561, สืบจาก <https://www.thairath.co.th/content/778197>.
- นันทน์ช สงศิริ, สุจินดา ย่องจัน และ บัญญัติ ยงย่วน. (2560). ผลของกิจกรรมการเล่นไทย ที่มีต่อการพัฒนาสมรรถภาพทางกายของเด็กปฐมวัย. **วารสารศึกษาศาสตร์**, 28(1), 24-34.
- นิด้าโพล. (2559). **สถานการณ์คุณธรรมของสังคมไทย**. สืบค้นเมื่อ 11 พฤษภาคม 2561, สืบจาก <http://nidapoll.nida.ac.th/index.php?op=polls-detail&id=427>.
- นิติธร ปิลวาสน์. **กิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก**. สืบค้นเมื่อ 14 กันยายน 2561, สืบจาก <http://taamkru.com>.
- บรรพต พรประเสริฐ. (2559). **การวัดและการประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัย**. เอกสารประกอบการเรียน, ครุศาสตร์สาขาปฐมวัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- บรรเลง ตั้งโสภาพันธ์. (2546). **กีฬาพื้นบ้านไทย ภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ**. กรุงเทพฯ: ประสานมิตร.
- ปนิษฐา เรืองปัญญาวุฒิ. (2556). **ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านไทย ที่มีต่อสุขสมรรถนะของนักเรียนประถมศึกษา**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขภาพศึกษาและพลศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปภาดา ศักดินนท์. (2555). **การเล่นพื้นบ้านเด็กไทย**. กรุงเทพฯ: อักษรคิดส์.
- ประภาพรรณ เอี่ยมสุภาชิต. (2539). **การเตรียมความพร้อมตามลักษณะนิสัย**. เอกสารการสอนชุดวิชา 21499 ฝึกอบรมครูและผู้เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย.
- ปรีชา พิณทอง. (2532). **สารานุกรม ภาษาอีสาน-ไทย-อังกฤษ**. อุบลราชธานี: ศิริธรรม.
- ปิยะนุช สุวรรณเทพ. (2556). **การศึกษาพัฒนาการของเด็กปฐมวัยตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึง**

- ประสงค์โดยการจัดกิจกรรมการเล่นไทยสำหรับเด็กปฐมวัย.** วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ผาณิต บิลมาศ. (2530). **การวัดทักษะกีฬา.** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรพนา ช่างเกวียน. (2544). **การเล่นพื้นเมืองโคราช : การวิเคราะห์คุณค่าทางด้านพลศึกษาและ  
คติชนวิทยา.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา,  
มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- พนยศ เงินวัฒนะ. (2560). **การพัฒนาพฤติกรรมความรับผิดชอบในชั้นเรียนของเด็กปฐมวัยด้วย  
วิธีการเสริมแรงทางบวก.** วิจัยในชั้นเรียนศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย,  
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งนครนายก.
- พีรวัฒน์ ชลเจริญ. (2558). **ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านอาเซียนที่มี  
ต่อความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนประถมศึกษา.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขา  
สุขศึกษาและพลศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พาลาตี หมายเต๊ะ. (2557). **ผลของการฝึกการเล่นพื้นบ้านที่มีต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย.**  
วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน,  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2542). **การบริหารและการนิเทศการศึกษาปฐมวัย.** กรุงเทพฯ: เจ้าพระยาระบบ  
การพิมพ์.
- ราชกิจจานุเบกษา. (2562). **พระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ.2562.** สืบค้นเมื่อ 31  
พฤษภาคม 2562, สืบจาก  
[http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2562/A/056/T\\_0005.PDF](http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2562/A/056/T_0005.PDF).
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542.** กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊ค  
พับลิเคชันส์.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2523). **หลักและวิธีการสอนพลศึกษา.** กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). **รวมบทความเกี่ยวกับ ประชญา หลักการ วิธีการสอนและการวัดเพื่อ  
ประเมินผลทางพลศึกษา.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิเชียร เกษประทุม. (2550). **100 การเล่นของเด็กไทย.** กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- วิสิฐ เขมะภาคะพันธ์. (2554). **การจัดและการบริหารพลศึกษา.** (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: หจก.น้ำกั้ง  
การพิมพ์.
- ศรินยา บุรณสรพรพิทธี. (2555). **ผลการฝึกกล้ามเนื้อแกนกลางลำตัวที่มีต่อความแข็งแรง และการ  
ทรงตัวในผู้สูงอายุ.** วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การ  
กีฬา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ศิวนัฐ เล่ออี้ม. (2560). ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาตามแนวคิดของธอร์นไคด์ที่มีต่อความมีระเบียบวินัยของนักเรียนประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์. (2551). ผลของการฝึกโปรแกรมการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สมศักดิ์ ต๊ะสิทธิ์. (2559). การเปรียบเทียบการร่ายรำไหว้ครูมวยไทยกับการอบอุ่นร่างกายแบบมวยสากลต่อความอ่อนตัวและการทรงตัว. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา, สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตเชียงใหม่.
- สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร. (2561). สถิติทางการศึกษา. สืบค้นเมื่อ 19 มิถุนายน 2562, สืบจาก <http://www.bangkok.go.th/bangkokeducation/page/sub/13193/%E0%B8%9E%E0%B8%A82561>.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนสร้างเสริมสุขภาพ (2552). พระบรมราโชวาท พระราชดำรัสเกี่ยวกับความซื่อสัตย์. สืบค้นเมื่อ 12 พฤษภาคม 2561, สืบจาก <http://www.thaihealth.or.th/Content/21640-.html>.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม (2559). ความซื่อสัตย์. สืบค้นเมื่อ 12 พฤษภาคม 2561, สืบจาก [https://www.mculture.go.th/young/ewt\\_news.php?nid=109&filename=index](https://www.mculture.go.th/young/ewt_news.php?nid=109&filename=index).
- สำนักงานนันทนาการ กรมพลศึกษา. (2557). กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมของเด็ก. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: เอส.ออฟเซ็ทกราฟฟิคดีไซน์.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุพิตร สมานิตโต. (2530). หลักและวิธีการสอนพลศึกษา. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุภัก ไหวหากิจ. (2544). เปรียบเทียบการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ. วิทยานิพนธ์กศ. ม. (การศึกษาปฐมวัย), บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุวัฒน์ กลิ่นเกษร. (2559). การละเล่นของไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสกสรรค์ เห็นประเสริฐ. (2556). การประเมินโครงการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาระดับปฐมวัย

**โรงเรียนอนุบาลกาญจนบุรี.** รายงานการศึกษา, สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา  
กาญจนบุรี เขต 1.

โสเมอษา สุขศิริศักดิ์. (2550). **การเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบและความมีวินัยในตนเอง  
ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ 3 วิธี.** วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขา  
การจัดการเรียนรู้, มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

อรุณี หรดาล. (2560). พัฒนาการด้านร่างกายของเด็กปฐมวัย : แนวทางการส่งเสริมและพัฒนา.

**วารสารศึกษาศาสตร์, 10(1), 100-112.**

อังคณา กลินันท์. (2539). **ผลการจัดประสบการณ์จากการละเล่นพื้นบ้านภาคกลางเพื่อพัฒนา  
คุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษา  
ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

#### **ภาษาอังกฤษ**

Bookwalter, K. W. (1964). **Physical Education in Secondary School.** Washington D.C. :  
Library of Education Series.

Bucher, C. A. (1975). **A. Administration of School Health and Physical Education.** St.  
Louis: The C.V. Mosby C.

Kim, J. K., & Shin, H. S. (2014). The Effect of Korean Traditional Play on Young Children's  
Social Competence and Resilience. **Journal of the Korea Academia-Industrial  
cooperation Society, 15(1), 173-181.**

Koo, T. K., & Li, M. Y. (2016). A Guideline of Selecting and Reporting Intraclass  
Correlation Coefficients for Reliability Research. **Journal of Chiropractic  
Medicine, 15(2), 155-163.**

Nash, J. B. (1948). **Physical Education.** New York A.S. Barnes and Co.



ภาคผนวก

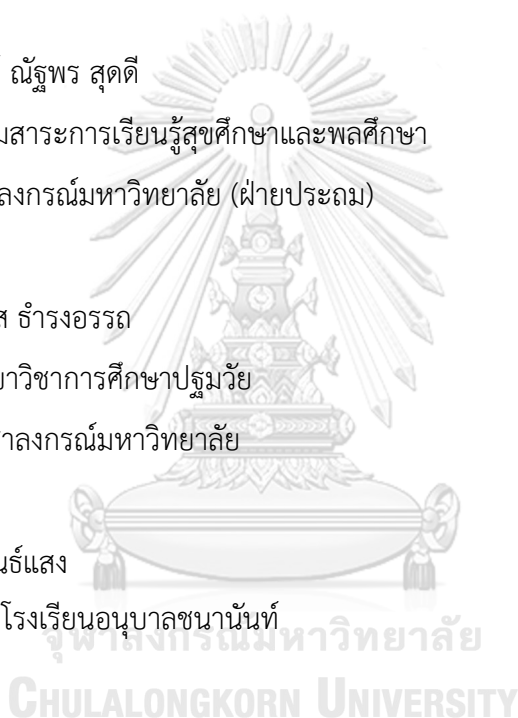
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**



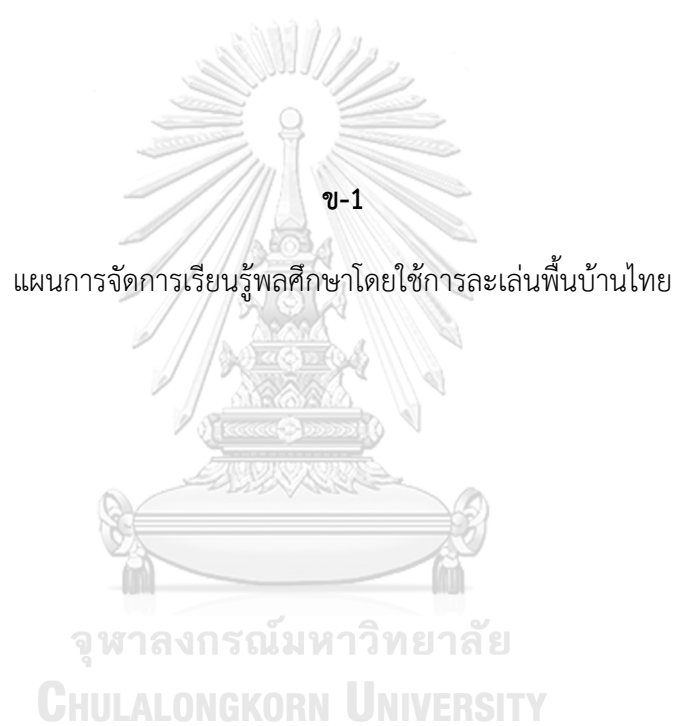


### รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มานิต โกศลอินทรีย์  
อดีต รองผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เต็มเพชร สุขคนาภิบาล  
หัวหน้าภาควิชามนุษยศาสตร์ หลักสูตรสาขาวิชาพลศึกษา  
คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ญัฐพร สุกดี  
อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา  
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)
4. อาจารย์ ดร.อุไรवास อารงอรธ  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
5. อาจารย์ ดวงพร พันธุ์แสง  
อาจารย์ประจำชั้น โรงเรียนอนุบาลชนานันท์







## แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เวลา 45 นาที

กิจกรรม การละเล่นกระต่ายกระแต

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

จำนวนนักเรียน ..... คน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา ..... ถึง .....

### สาระสำคัญ

กระต่ายกระแต เป็นการออกกำลังกายที่มีความสนุกสนาน มีกฎกติกาในการเล่นที่ง่าย ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนไหวที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งด้วยความเร็ว การทรงตัวที่ดีไม่ล้ม ได้ใช้สัมพันธ์ตา-มือประสานสัมพันธ์กันในการแตะสัมผัสอีกฝ่ายให้ได้ ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ที่จะต้องแตะฝ่ายตรงกันข้าม มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นกระต่ายกระแตได้ตามกติกาการเล่น (IQ)
2. นักเรียนสามารถเล่นกระต่ายกระแตได้ 2 ใน 3 รอบ (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นเป็นฝ่ายไล่และฝ่ายหนีในการเล่นกระต่ายกระแต ระยะทาง 10 เมตร (PQ)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นกระต่ายกระแต (AQ)

### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถเล่นกระต่ายกระแตได้อย่างถูกต้องตามกติกา รับฟังคำสั่งทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

### สถานที่

พื้นที่โล่งไม่มีสิ่งกีดขวาง ยาว 20 x 20

### สื่อการเรียนรู้

1. หลัก จำนวน 4 หลัก
2. เส้น หรือ เทปกาว ยาว 5 เมตร จำนวน 3 เส้น
3. เสื่อเย็บม 2 สี จำนวนสีละ 10 ตัว

## สาระการเรียนรู้ การละเล่นพื้นบ้านไทย : กระจ่ายกระจัด

### สมรรถภาพที่ส่งเสริม

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

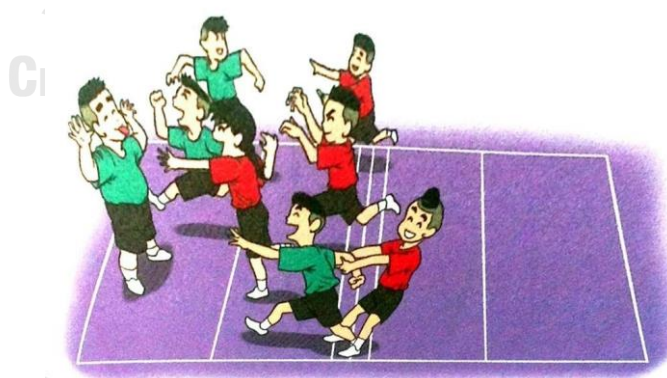
### คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย ฝ่ายละเท่าๆ กันฝ่ายหนึ่งเป็นกระจ่ายอีกฝ่ายเป็นกระจัด
  2. กำหนดบริเวณการเล่นเพื่อไม่ให้หนีออกไปไกลจากบริเวณที่เล่นมาก
  3. เริ่มเล่นโดยให้ทั้งสองฝ่าย ยืนเรียงแถวหน้ากระดานและหันหน้าหากันที่เส้นเริ่ม
  4. จากนั้นครูผู้สอนจะเรียกฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งโดยเรียกเป็น กระจ่าย หรือ กระจัด ก็ได้ ถ้าเรียกฝ่ายใด ฝ่ายนั้นจะได้เป็นฝ่ายไล่จับ
- ฝ่ายตรงข้าม เช่น เรียก กระจัด ฝ่ายที่เป็นกระจัดต้องไล่จับฝ่ายที่เป็นกระจ่าย
5. ฝ่ายที่ไล่จับใช้มือแตะถูกส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายฝ่ายตรงข้ามและในขณะเดียวกัน ฝ่ายตรงข้ามต้องวิ่งหนีให้เร็วที่สุดแต่ต้องอยู่ในบริเวณที่กำหนดไว้แล้วก่อนการเล่น
  6. ใครถูกจับได้จะต้องออกจากการเล่น ฝ่ายใดถูกจับได้หมดก่อนจะเป็นฝ่ายแพ้
- พัฒนาวิธีการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)

## การละเล่นพื้นบ้านไทย : กระจ่ายกระจัด



ภาพที่มา: <https://sites.google.com/site/sukhsuksalaephlsuksap2/kem-kraxk-kra>

### กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ชี้นำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอบอุ่นร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p> <div style="text-align: center;">  <p>○ = ครู ● = นักเรียน</p> </div> <p><b>2. ชี้นำกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นกระต่ายกระแตให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 ครูแบ่งกลุ่มการเล่น เป็น 4 กลุ่ม โดยให้ กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 เริ่มเล่นก่อน กลุ่มที่ 3 และ 4 นั่งชม เขียร์ เพื่อนเล่น</p> <p>2.3 เริ่มเล่นโดยให้ทั้งสองฝ่าย ยืนเรียงแถวหน้ากระดานและหันหน้าหากันที่เส้นเริ่ม ครูจะเรียกฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งโดยเรียกเป็น กระต่าย หรือ กระแต ก็ได้ ถ้าเรียกฝ่ายใด ฝ่ายนั้นจะได้เป็นฝ่ายไล่จับฝ่ายตรงข้าม</p> <p>2.4 ฝ่ายที่ไล่จับใช้มือแตะถูกส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายฝ่ายตรงข้ามและในขณะเดียวกัน ฝ่ายตรงข้ามต้องวิ่งหนีให้เร็วที่สุดแต่ต้องอยู่ในบริเวณที่กำหนดไว้แล้วก่อนเล่น</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัยและลดการเกิดอาการบาดเจ็บ</p> <p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นกระต่ายกระแต</p> <p>2. นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นได้อดทนรอคอย (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>3. นักเรียนออกวิ่ง (ส่งเสริมความคล่องแคล่วและการทรงตัว) ★</p> <p>4. ใช้มือแตะถูกส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายฝ่ายตรงข้าม (ส่งเสริมด้านตา-มือประสานสัมพันธ์กันและความรับผิดชอบต่อทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p>2.5 ใครถูกจับได้จะต้องออกจากการเล่น ฝ่ายใดถูกจับได้หมดก่อนจะเป็นฝ่ายแพ้</p> <p>2.6 สลับให้กลุ่มที่ 1 และ 2 พัก แล้วจึงให้กลุ่มที่ 3 และ 4 เริ่มเล่น</p> <p>     -----&gt; = ทิศทางการวิ่ง      ○ = ครู      □ = ผู้เล่น      ▲ ----- ▲ = หลัก เส้นชัย   </p> <p><b>3. ขั้นสรุป (10 นาที)</b></p> <p>3.1 ครูให้นักเรียนทำการคลายกล้ำมเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</p> <p>3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่อว่าอะไร</li> <li>2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li>3) นักเรียนคนใดที่สามารถวิ่งไปสัมผัสเพื่อนฝ่ายตรงข้ามได้</li> <li>4) นักเรียนคนใดที่ไม่สามารถวิ่งไปสัมผัสเพื่อนฝ่ายตรงข้ามได้เลย</li> </ol> <p>3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</p> <p>3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสุขปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ตีมน้ำให้เรียบร้อย</p> <p>3.5 ครูให้นักเรียนทำความเคารพก่อนกลับห้องเรียนและส่งเลิกแถว</p>	<p>5. รู้ชนะ รู้แพ้</p> <p>6. นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นได้อดทนรอคอย (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ำมเนื้อ</p> <p>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้นและรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ★</p>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



## การวัดและประเมินผล

### เครื่องมือวัดผล

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นกระต่ายกระแตได้ตามกติกาการเล่น (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถเล่นกระต่ายกระแตได้ 2 ใน 3 รอบ (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถเล่นกระต่ายกระแตได้ 2 ใน 3 รอบ ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นเป็นฝ่ายไล่และฝ่ายหนีในการเล่นกระต่ายกระแตระยะทาง 10 เมตร (PQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นเป็นฝ่ายไล่และฝ่ายหนีในการเล่นกระต่ายกระแตระยะทาง 10 เมตร ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นกระต่ายกระแต (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นกระต่ายกระแต อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน



แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย  
ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

เวลา 45 นาที

กิจกรรม การเล่นเกมกระรอกหาโพรง

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

จำนวนนักเรียน ..... คน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา ..... ถึง .....

**สาระสำคัญ**

กระรอกหาโพรง เป็นการออกกำลังกายที่มีความสนุกสนานเป็นหมู่คณะ มีกฎกติกาในการเล่นที่ต้องใช้การสังเกต ไหวพริบ ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งด้วยความเร็ว ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ตามกติกา ที่จะต้องแต่ละฝ่ายตรงกันข้าม มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอยขณะที่เล่นอย่างตั้งใจ

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเกมกระรอกหาโพรงได้ตามกติกาการเล่น (IQ)
2. นักเรียนสามารถเล่นเกมกระรอกหาโพรงได้อย่างน้อยต่อเนื่อง 10 นาที (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นเกมกระรอกหาโพรงได้ (PQ)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติตามกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นกระรอกหาโพรง (AQ)

**ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง**

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถเล่นเกมกระรอกหาโพรงได้อย่างถูกต้องตามกติกา ทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักการรอคอยที่จะรอเล่นรวมทั้งรู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ต่อเนื่องครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

**สถานที่**

พื้นที่ว่างไม่มีสิ่งกีดขวาง ยาว 20 x 20

**สื่อการเรียนรู้**

ไม่มี

## สาระการเรียนรู้ การเล่นเกมพื้นบ้านไทย : กระจอกหาโพรง

### สมรรถภาพที่ส่งเสริม

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

### คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

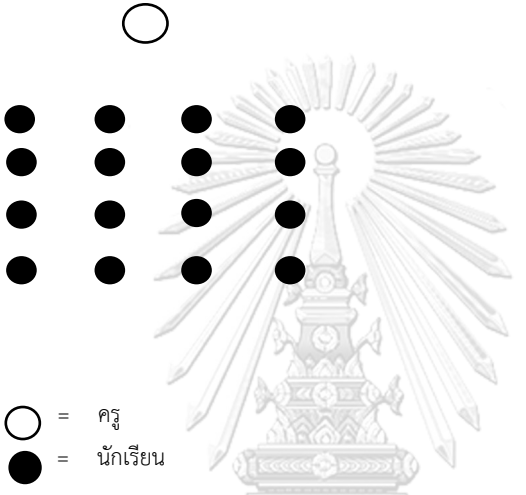
### วิธีเล่น

1. ให้ผู้เล่นจับกลุ่มกลุ่มละ 3 คน ให้ผู้เล่นสองคนยืนหันหน้าหากัน จับมือกันไว้โดยให้กางแขนออก (สมมติว่าเป็นโพรง) แล้วให้ผู้เล่นในกลุ่มที่เหลืออีกหนึ่งคนมายืนในโพรงหันหน้าเข้าหาคนที่อยู่ด้านนอก (สมมติว่าเป็นกระจอก)
  2. จัดให้กระจอกและโพรงทั้งหมด ยืนเป็นรูปวงกลมห่างกันเป็นระยะเท่าๆ กัน จากนั้นให้ผู้เล่นที่เหลืออีกหนึ่งคนมายืนอยู่ตรงกลาง (เป็นกระจอกที่ไม่มีโพรง)
  3. เมื่อกรรมการบอกว่า กระจอกเปลี่ยนโพรง ให้กระจอก วิ่งเปลี่ยนโพรงใหม่ที่ไม่ใช่โพรงเดิม คนที่เป็นกระจอกอยู่กลางวงก็รีบวิ่งหาโพรงอยู่ด้วย ถ้าเข้าโพรงได้ คนที่ไม่มีโพรงอยู่ก็ต้องมายืนกลางวง เป็นกระจอกที่ไม่มีโพรงแทนกระจอกตัวเดิมต่อไป
- พัฒนาวิธีการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)

### การเล่นเกมพื้นบ้านไทย : กระจอกหาโพรง



**กระบวนการจัดการเรียนรู้**

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ชี้นำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอบอุ่นร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p> <div style="text-align: center;">  <p>○ = ครู ● = นักเรียน</p> </div> <p><b>2. ชี้นำจัดกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นกระรอกหาโพรงให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 ครูจับกลุ่มให้นักเรียน กลุ่มละ 3 คน จัดให้กระรอก 1 คน และโพรง 2 คน ยืนเป็นรูปวงกลมห่างกันเป็นระยะเท่า ๆ กัน จากนั้นให้ผู้เล่นที่เหลืออีกหนึ่งคนมายืนอยู่ตรงกลาง (เป็นกระรอกที่ไม่มีโพรง)</p> <p>2.3 เมื่อครูบอกว่า กระรอกเปลี่ยนโพรง ให้กระรอก วิ่งเปลี่ยนโพรงใหม่ที่ไม่ใช่โพรงเดิม คนที่เป็นกระรอกอยู่กลางวงก็รีบวิ่งหาโพรงอยู่ด้วย ถ้าเข้าโพรงได้ คนที่ไม่มีโพรงอยู่ก็ต้องมายืนกลางวง เป็นกระรอกที่ไม่มีโพรงแทนกระรอกตัวเดิมต่อไป</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างปลอดภัยและไม่เกิดการบาดเจ็บ</p> <p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นกระรอกหาโพรง</p> <p>2. นักเรียนจับกลุ่มกลุ่มละ 3 คน (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p> <p>นักเรียนที่ยังไม่ได้เข้ากลุ่มกับเพื่อนอดทนรอคอย (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>3. นักเรียนวิ่งเปลี่ยนโพรงใหม่ (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<div data-bbox="414 353 782 739" style="text-align: center;"> </div> <div data-bbox="351 784 1021 1052" style="margin-top: 10px;"> <p>→ = ทิศทางการเคลื่อนที่ของผู้เล่นที่ไม่มีโพรง</p> <p>-----&gt; = ทิศทางการเคลื่อนที่ของผู้เล่นที่เป็นกระรอกเคลื่อนที่หาโพรงใหม่</p> <p>○ = ครู</p> <p>● = ผู้เล่นเป็นโพรง</p> <p>◐ = ผู้เล่นเป็นกระรอก</p> </div> <div data-bbox="311 1086 502 1131" style="margin-top: 10px;"> <p><b>3. ชั้นสรุป (10 นาที)</b></p> </div> <div data-bbox="351 1131 1021 1568" style="margin-top: 10px;"> <p>3.1 ครูนำนักเรียนทำการคลายกล้ำมเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</p> <p>3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่อว่าอะไร</li> <li>2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li>3) นักเรียนคนใดที่สามารถวิ่งเปลี่ยนโพรงได้</li> <li>4) นักเรียนคนใดที่ไม่สามารถวิ่งเปลี่ยนโพรงได้เลย</li> </ol> <p>3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</p> <p>3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสุขปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ตีมน้ำให้เรียบร้อย</p> <p>3.5 ครูให้นักเรียนทำความเคารพก่อนกลับห้องเรียนและสั่งเลิกแถว</p> </div>	<div data-bbox="1053 1131 1372 1355" style="margin-top: 10px;"> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ำมเนื้อ</li> <li>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้นและรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ★</li> </ol> </div>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## การวัดและประเมินผล

### เครื่องมือวัดผล

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นกระรอกหาโพรงได้ตามกติกาการเล่น (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถเล่นกระรอกหาโพรงได้อย่างน้อยต่อเนื่อง 10 นาที (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถเล่นกระรอกหาโพรงได้อย่างน้อยต่อเนื่อง 10 นาที ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นกระรอกหาโพรงได้ (PQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นกระรอกหาโพรงได้ 1 รอบ ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นกระรอกหาโพรง (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นกระรอกหาโพรง อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน

CHULALONGKORN UNIVERSITY



แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย  
ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

เวลา 45 นาที

กิจกรรม การละเล่นงูกินหาง

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

จำนวนนักเรียน ..... คน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา ..... ถึง .....

**สาระสำคัญ**

งูกินหาง เป็นการออกกำลังกายที่มีความสนุกสนานร่วมกันเป็นหมู่คณะ มีกฎกติกาในการเล่นที่ง่าย ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายที่ต้องใช้ทั้งการทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ที่ต้องรักษากฎของตนเอง มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอยขณะที่เล่นอย่างตั้งใจ

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นงูกินหางได้ตามกติกาการเล่นอย่างคร่าวๆ ได้ (IQ)
2. นักเรียนสามารถหลบหลีกไม่ให้ออกจุกได้อย่างน้อย 1 ครั้ง/รอบ (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นงูกินหาง (PQ)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นงูกินหาง (AQ)

**ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง**

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถเล่นงูกินหางได้อย่างถูกต้องตามกติกา ทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักการรอคอยที่จะรอเล่นรวมทั้งรู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ต่อเนื่องครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อนขณะที่ทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

**สถานที่**

พื้นที่ว่างไม่มีสิ่งกีดขวาง ยาว 20 x 20

**สื่อการเรียนรู้**

ไม่มี



## สาระการเรียนรู้ การละเล่นพื้นบ้านไทย : งูกินหาง

### สมรรถภาพที่ส่งเสริม

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

### คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย ให้ฝ่ายที่ 1 จะต้องเป็น “ฟอง” 1 คน ฝ่ายที่ 2 มี “แมง” 1 คน ที่เหลือเป็น “ลูกงู” ซึ่งผู้เล่นเป็นลูกงูจะต้องเกาะเอาผู้เล่นเป็นแมง เมื่อได้ผู้เล่นแล้วฟองและแมงจะยืนหันหน้าเข้าหากัน ฟองจะเริ่มถามแมงว่า

ฟอง : แมงเอ๋ย กินน้ำบ่อไหน

แมง : กินน้ำบ่อทราย (ลูกงูช่วยตอบ)

ลูกงู : ย้ายไปก็ย้ายมา (ทำท่าเดินย้ายไปย้ายมาประกอบด้วย)

ฟอง : แมงเอ๋ย กินน้ำบ่อไหน

แมง : กินน้ำบ่อโคก

ลูกงู : โยกไปก็โยกมา (แมงและลูกงูโยกตัวไปมา)

ฟอง : แมงเอ๋ย กินน้ำบ่อไหน

แมง : กินน้ำบ่อหิน

ลูกงู : บินไปก็บินมา (ทำท่าบินแล้วจับเอวต่อกัน)

ฟอง : แมงเอ๋ย กินหัวกินหาง

แมง : กินกลางตลอดตัว

2. เมื่อฟองได้ฟังคำตอบของแมงแล้ว ฟองก็จะวิ่งหลอกล่อพยายามจะไล่จับตัวลูกงู ฟองจะต้องจับลูกงูตั้งแต่ทางขึ้นมา

3. แมงต้องพยายามป้องกันไม่ให้ฟองเอาลูกงูไปโดยการวางมือกั้น แล้วลูกงูต้องคอยวิ่งหนี แต่ต้องระวังไม่ให้แตกแถว

4. เมื่อฟองจับลูกงูได้แล้ว ลูกงูจะต้องย้ายมาอยู่ฝั่งทางฟองอยู่แทน

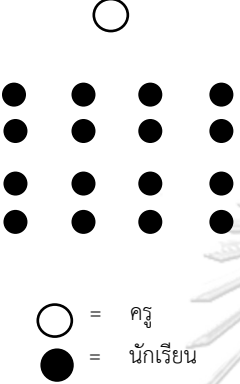
5. ฟองก็จะวิ่งไล่จับลูกงูอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ ถ้าจับไม่หมดถือว่าฟองแพ้ แต่ถ้าจับลูกงูได้หมดถือว่าแมงแพ้

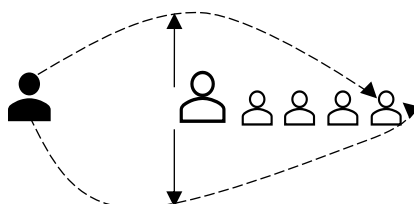
พัฒนาวิธีการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)

### การละเล่นพื้นบ้านไทย : งูกินหาง



## กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ชี้นำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอบอุ่นร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p> <div style="text-align: center;">  <p>○ = ครู ● = นักเรียน</p> </div> <p><b>2. ชี้นำกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นงูกินหางให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 ครูแบ่งนักเรียนเป็น 2 ฝ่าย ให้ฝ่ายที่ 1 จะต้องเป็น “พ่องู” 1 คน ฝ่ายที่ 2 มี “แมง” 1 คน ที่เหลือเป็น “ลูกงู” ให้ลูกงูเกาะเอาแมง</p> <p>2.3 เริ่มเล่น โดยให้พ่องูจะเริ่มถามแมงเมื่อพ่องูได้ฟังคำตอบของแมงแล้ว พ่องูก็จะวิ่งหลอกล่อพยายามจะไล่จับตัวลูกงู</p> <p>2.4 ขณะที่พ่องูกำลังจับ แมงต้องพยายามป้องกันไม่ให้พ่องูเอาลูกงูไปได้โดยการวางมือกัน แล้วลูกงูต้องคอยวิ่งหนี แต่ต้องระวังไม่ให้แตกแถว</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างปลอดภัยและไม่เกิดการบาดเจ็บ</p> <p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นงูกินหาง</p> <p>2. นักเรียนมีบทบาทหน้าที่ของตนเอง (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p> <p>3. นักเรียนวิ่งหลอกล่อและหลบหลีกไม่ให้ถูกจับได้ (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>4. นักเรียนพยายามทำท่าป้องกัน (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★ นักเรียนทำหน้าที่ของตนเองตามกติกา(ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p>2.5 ฟองก็จะวิ่งไล่จับลูกงูอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ ถ้าจับไม่หมดถือว่าฟองแพ้ แต่ถ้าจับลูกงูได้หมดถือว่าแมงมุมแพ้</p>  <p>→ = ทิศทางการวิ่ง ○ = ครู ● = ฝ่ายฟอง ● (with hat) = ฝ่ายแมงมุม</p> <p><b>3. ขั้นสรุป (10 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 ครูนำนักเรียนทำการคลายกล้ำมเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</li> <li>3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่ออะไร</li> <li>2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li>3) นักเรียนคนใดที่ไม่เคยได้ไปอยู่ฝ่ายฟองเลย</li> <li>4) นักเรียนคนใดที่ได้ไปอยู่ฝ่ายฟอง</li> </ol> </li> <li>3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</li> <li>3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสุขปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ดื่มน้ำให้เรียบร้อย</li> <li>3.5 ครูให้นักเรียนทำความเคารพก่อนกลับห้องเรียนและสั่งเลิกแถว</li> </ol>	<p>5. นักเรียนที่ถูกฟองจับจะไม่ได้เล่นจึงต้องรองจนกว่าจะได้เล่น (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ำมเนื้อ</li> <li>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้นและรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ★</li> </ol>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

**การวัดและประเมินผล****เครื่องมือวัดผล**

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นงูินทางได้ตามกติกาการเล่นอย่างคร่าวๆ ได้ (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถหลบหลีกไม่ให้ถูกจับได้อย่างน้อย 1 ครั้ง/รอบ (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถหลบหลีกไม่ให้ถูกจับได้อย่างน้อย 1 ครั้ง/รอบรอบถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นงูินทาง (PQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นงูินทาง 1 รอบ ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นงูินทาง (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นงูินทาง อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน



## การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กิจกรรม เสือกินวัว

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา 45 นาที

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

จำนวนนักเรียน ..... คน

เวลา ..... ถึง .....

### สาระสำคัญ

เสือกินวัว เป็นกิจกรรมที่มีการออกกำลังกายได้อย่างสนุกสนาน มีกฎกติกาในการเล่นที่ง่าย ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งด้วยความเร็ว การทรงตัวที่ดีไม่ล้ม ได้ใช้สัมพันธ์ตา-มือประสานสัมพันธ์กันในการป้องกันไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามเข้ามาได้ มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ที่จะต้องป้องกันเสือไม่ให้เข้ามาภายในรั้ว มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเสือกินวัวได้ตามกติกาการเล่น (IQ)
2. นักเรียนสามารถเล่นเสือกินวัวได้ 2 ใน 3 รอบ (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นเสือกินวัวได้ต่อเนื่องนาน 5 นาที (PQ)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นเสือกินวัว (AQ)

### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถเล่นเสือกินวัวได้อย่างถูกต้องตามกติกา รับฟังคำสั่งทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

### สถานที่

พื้นที่โล่งไม่มีสิ่งกีดขวาง ยาว 20 x 20

### สื่อการเรียนรู้

1. หลีก จำนวน 4 หลีก
2. เสือเอี่ยม 2 สี จำนวนสีละ 10 ตัว

## สาระการเรียนรู้ การละเล่นพื้นบ้านไทย : เสือกินวัว

### สมรรถภาพที่ส่งเสริม

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

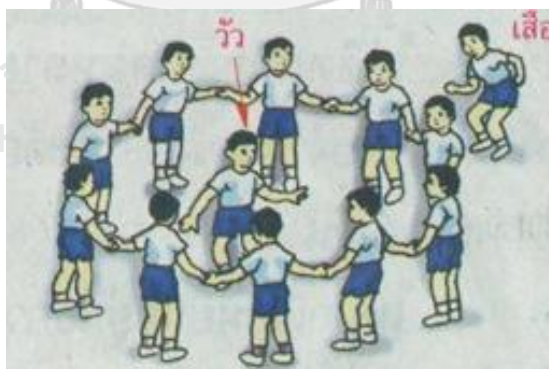
### คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

### วิธีเล่น

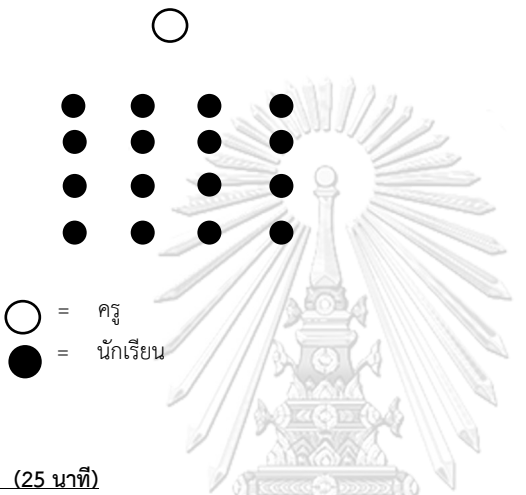
1. ให้เลือกผู้เล่นเป็นเสือ 2 คน เป็นวัว 2 คน คนที่เหลือทั้งหมดจับมือกันล้อมเป็นคอกหรือรั้ว
  2. ให้วัวอยู่ในคอก ให้เสืออยู่นอกคอก เสือต้องพยายามหาทางเข้าไปในคอกเพื่อกินวัว
  3. คนอื่น ๆ ที่ยืนจับมือล้อมคอกต้องพยายามกันไม่ให้เสือเข้าไปในคอก จะขยับมือขึ้นลงอย่างไรก็ได้ถ้าเสือเข้าไป คนที่เป็นคอกก็จะเปิดทางให้วัวออกและรีบปิดคอกทันทีเพื่อให้เสือดิตอยู่ในคอกไม่สามารถไล่ตามวัวได้เสือดิตต้องพยายามออกจากคอกจะใช้วิธีลอดได้คอกหรือกระโดดให้พ้นคอกก็ได้
  4. ถ้าหากเสือไล่ทันและวัวได้เรียกว่าเสือกินวัวได้แล้วก็ต้องเปลี่ยนตัวเสือและวัวแล้วเริ่มเล่นกันใหม่
  5. ถ้าเล่นกันนานเกินไปเสื่อยังกินวัวไม่ได้ส่วนใหญ่จะเปลี่ยนทั้งวัวและเสือ
- พัฒนาวิธีการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)

### การละเล่นพื้นบ้านไทย : เสือกินวัว

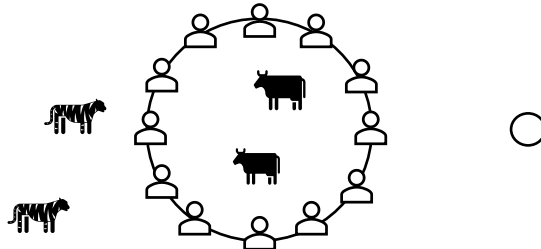





ภาพที่มา: <https://project542.files.wordpress.com/2015/02/play1-1.jpg?w=640>

## กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ชี้นำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอบอุ่นร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p> <div style="text-align: center;">  <p>○ = ครู ● = นักเรียน</p> </div> <p><b>2. ชี้นำจัดกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นเสือกินวัวให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ชายและกลุ่มผู้หญิง แล้วเลือกผู้เล่นเป็นเสือ 2 คน เป็นวัว 2 คน คนที่เหลือทั้งหมดจับมือกันล้อมเป็นคอกหรือรั้ว โดยให้วัวอยู่ในคอก ให้เสือกินคอก ให้กลุ่มผู้ชายเริ่มเล่นก่อน ผู้หญิงนั่งชมและเชียร์</p> <p>2.3 เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ เสือต้องพยายามหาทางเข้าไปในคอกเพื่อกินวัว คนอื่นๆ ที่ยืนจับมือล้อมคอกต้องพยายามกันไม่ให้เสือกินเข้าไปในคอก จะขยับมือขึ้นลงอย่างไรก็ได้ถ้าเสือกินเข้าไป คนที่เป็นคอกก็จะเปิดทางให้วัวออกและรีบปิดคอกทันทีเพื่อให้เสือกินอยู่ในคอกไม่สามารถไล่ตามวัวได้เสือกินจะต้องพยายามออกจากคอกจะใช้วิธีลอดใต้คอกหรือกระโดดให้พ้นคอกก็ได้</p> <p>2.4 ถ้าหากเสือกินไล่ทันแต่วัวได้เรียกว่าเสือกินวัวได้แล้วก็ต้องเปลี่ยนตัวเสือและวัวแล้วเริ่มเล่นกันใหม่</p> <p>2.5 สลับให้กลุ่มผู้ชายพัก และกลุ่มผู้หญิงออกมาเล่น</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหาร ทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัยและลดการเกิดอาการการบาดเจ็บ</p> <p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นเสือกินวัว</p> <p>2. นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นได้อดทนรอคอย (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>3. นักเรียนจับมือกันป้องกันไม่ให้เสือกินเข้ามกินวัว (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>4. เสือกินใช้มือแตะถูกส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายฝ่ายตรงข้าม (ส่งเสริมด้าน ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>5. นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นได้อดทนรอคอย (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รอ</p>



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<div style="text-align: center;">  </div> <p>○ = ครู   = ผู้เล่นที่เป็นเสือ   = ผู้เล่นที่เป็นวัว   = ผู้เล่นที่เป็นคอกหรือรั้ว</p> <p><b>3. ขั้นสรุป (10 นาที)</b></p> <p>3.1 ครูนำนักเรียนทำการคลายกล้ามเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</p> <p>3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่อว่าอะไร</li> <li>2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li>3) นักเรียนคนใดที่สามารถป้องกันไม่ให้เสือเข้ามาในคอกได้</li> <li>4) นักเรียนคนใดที่ไม่สามารถป้องกันให้เสือเข้ามาในคอกได้เลย</li> </ol> <p>3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</p> <p>3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสรุปปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ดื่มน้ำให้เรียบร้อย</p> <p>3.5 ครูให้นักเรียนทำความสะอาดรถก่อนกลับห้องเรียนและล้างเลิกแถว</p>	<p>อุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ามเนื้อ</li> <li>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้นและรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ★</li> </ol>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## การวัดและประเมินผล

### เครื่องมือวัดผล

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเสือกินวัวได้ตามกติกาการเล่น (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถเล่นเสือกินวัวได้ 2 ใน 3 รอบ (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถเล่นเสือกินวัวได้ 2 ใน 3 รอบ ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นเสือกินวัวได้ต่อเนื่องนาน 5 นาที (PQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นเสือกินวัวได้ต่อเนื่องนาน 5 นาที ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MO)	สังเกตจากการปฏิบัติ	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นเสือกินวัว (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นเสือกินวัวอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



**แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย  
ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย**

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

เวลา 45 นาที

กิจกรรม การละเล่นกระต่ายขาเดียว

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

จำนวนนักเรียน ..... คน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา ..... ถึง .....

**สาระสำคัญ**

กระต่ายขาเดียว เป็นการออกกำลังกายที่มีความสนุกสนาน มีกฎกติกาในการเล่นที่ง่าย ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนไหวที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งด้วยความเร็ว การทรงตัวที่ดีไม่ล้ม ได้ใช้สัมพันธ์ตา-มือประสานสัมพันธ์กันในการแตะสัมผัสอีกฝ่ายให้ได้ ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ที่จะต้องแตะฝ่ายตรงกันข้าม มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นกระต่ายขาเดียวได้ตามกติกาการเล่น (IQ)
2. นักเรียนสามารถกระโดดขาเดียวเมื่อเป็นผู้เล่นฝ่ายกระต่ายขาเดียวได้อย่างน้อย 1 รอบ (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นเป็นฝ่ายไล่และฝ่ายหนีในการเล่นกระต่ายขาเดียวได้ (PQ)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นกระต่ายขาเดียว (AQ)

**ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง**

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถเล่นกระต่ายขาเดียวได้อย่างถูกต้องตามกติกา ทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักการรอคอยที่จะรอเล่นรวมทั้งรู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อขณะทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

**สถานที่**

พื้นที่โล่งไม่มีสิ่งกีดขวาง ยาว 3 x 6 เมตร

**สื่อการเรียนรู้**

1. หลัก จำนวน 4 หลัก
2. เทปกาว
3. เสื่อเย็บม 2 สี จำนวนสีละ 10 ตัว

### สาระการเรียนรู้ การละเล่นพื้นบ้านไทย : กระจ่ายขาเดียว

#### สมรรถภาพที่ส่งเสริม

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

#### คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

#### วิธีเล่น

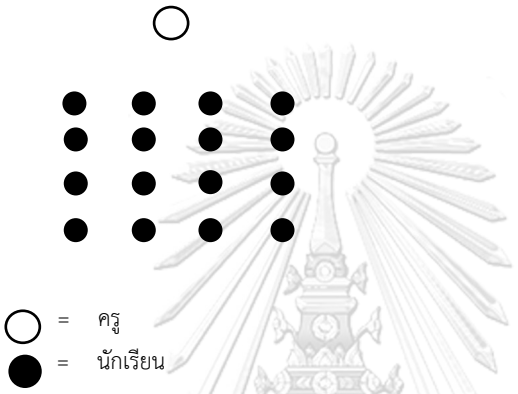
1. แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย ฝ่ายหนึ่งสวมบทเป็นกระต่ายมีหน้าที่ไล่ อีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายหนี
  2. ชิดเส้นเป็นอาณาเขตเวลาเล่น ขนาดประมาณ 3 x 6 เมตร ให้ผู้เล่นฝ่ายหนียืนอยู่ในเขตที่ขีดไว้
  3. ผู้เล่นที่เป็นกระต่ายกระโดดเข้ามาในวงพร้อมกับยกขาข้างหนึ่งขึ้น แล้วพยายามกระโดดขาเดียวพร้อมทั้งใช้มือแตะให้ถูกตัวฝ่ายหนี ฝ่ายหนีสามารถใช้เท้าสองข้างวิ่งหนีภายในเขตที่กำหนด
  4. ถ้าคนใดโดนจับหรือถูกตัวกระต่ายก็ต้องออกจากการเล่น แต่ถ้ากระต่ายเปลี่ยนขาหรือขาแตะพื้นถือว่าแพ้ เมื่อฝ่ายหนีถูกไล่ตีจนหมดแล้วถือว่าแพ้ ต้องมาเป็นฝ่ายกระต่ายแทน
- พัฒนาวิธีการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)

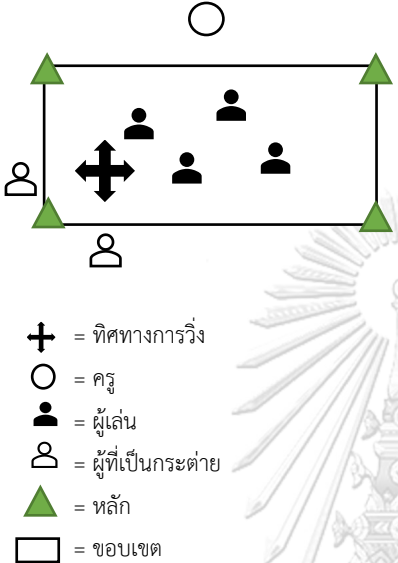
#### การละเล่นพื้นบ้านไทย : กระจ่ายขาเดียว



ภาพที่มา: [http://xn--12c8bfaaf0a0bcua5kxai6e6g4c2cwac.blogspot.com/2013/01/blog-post\\_9031.html](http://xn--12c8bfaaf0a0bcua5kxai6e6g4c2cwac.blogspot.com/2013/01/blog-post_9031.html)

## กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ชี้นำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอบอุ่นร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p>  <p><b>2. ชี้นำกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นกระด่าขาเดียวให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 ครูแบ่งกลุ่มการเล่นกระด่าขาเดียว โดยแบ่งเป็น 6 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 2 3 4 5 และ 6 ให้กลุ่มที่ 1 เป็นกระด่าขาเดียว และกลุ่มที่ 2 เป็นฝ่ายหนี ทั้งสองกลุ่มเริ่มเล่นก่อน กลุ่มที่ 3 4 5 และ 6 นั่งชมเชียร์ เพื่อนเล่น</p> <p>2.3 แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย ฝ่ายหนึ่งสวมบทเป็นกระด่าขามีหน้าที่ไล่ อีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายหนี ให้ผู้เล่นฝ่ายหนียืนอยู่ในเขตที่ขีดไว้</p> <p>2.4 เริ่มเล่น ฝ่ายกระด่าขาให้กระโดดขาเดียวพร้อมทั้งใช้มือแตะให้ถูกตัวฝ่ายหนี ฝ่ายหนีสามารถใช้เท้าสองข้างวิ่งหนีภายในเขตที่กำหนด</p> <p>2.5 ถ้าคนใดโดนจับหรือถูกตัวกระด่าขาที่ต้องออกจากการเล่น แต่ถ้ากระด่าขาเปลี่ยนขาหรือขาแตะพื้นก็จะแพ้ เมื่อฝ่ายหนีถูกไล่ตีจนหมดแล้วก็ถือว่าแพ้ ต้องมาเป็นฝ่าย</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างปลอดภัยและไม่เกิดการบาดเจ็บ</p> <p>2. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นกระด่าขาเดียว</p> <p>3. นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นได้อดทนรอคอย (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>4. กระโดดขาเดียวพร้อมทั้งใช้มือแตะให้ถูกตัวฝ่ายหนี ฝ่ายหนีสามารถใช้เท้าสองข้างวิ่งหนีภายในเขต (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>5. เล่นจนจบกิจกรรม (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับ</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p>กระต่ายแทน</p> <p>2.6 สลับให้กลุ่มที่ 1 และ 2 พัก แล้วจึงให้กลุ่มที่ 3 และ 4 เริ่มเล่น เมื่อเล่นจนครบทุกกลุ่ม ให้สลับการเป็นฝ่ายกระต่ายและฝ่ายหนี</p>  <p>     + = ทิศทางการวิ่ง      ○ = ครู      ■ = ผู้เล่น      🐇 = ผู้ที่เป็นกระต่าย      ▲ = หลัก      □ = ขอบเขต   </p> <p><b>3. ขั้นสรุป (10 นาที)</b></p> <p>3.1 ครูนำนักเรียนทำการคลายกล้ำมเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</p> <p>3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่อว่าอะไร</li> <li>2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li>3) นักเรียนคนใดที่สามารถวิ่งไปสัมผัสเพื่อนฝ่ายตรงข้ามได้</li> <li>4) นักเรียนคนใดที่ไม่สามารถวิ่งไปสัมผัสเพื่อนฝ่ายตรงข้ามได้เลย</li> </ol> <p>3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</p> <p>3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสุขปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ตีมน้ำให้เรียบร้อย</p> <p>3.5 ครูให้นักเรียนทำความสะอาดก่อนกลับห้องเรียนและสิ่งเล็กแฉว</p>	<p>มอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ☆</p> <p>5. นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นได้ดอดทนรอคอย (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ☆</p> <p>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ำมเนื้อ</p> <p>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้นและรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ☆</p>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



## การวัดและประเมินผล

### เครื่องมือวัดผล

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นกระต่ายขาเดียวได้ตามกติกาการเล่น (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถกระโดดขาเดียวเมื่อเป็นผู้เล่นฝ่ายกระต่ายขาเดียวได้อย่างน้อย 1 รอบ (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถกระโดดขาเดียวเมื่อเป็นผู้เล่นฝ่ายกระต่ายขาเดียวได้อย่างน้อย 1 รอบ ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นเป็นฝ่ายไล่และฝ่ายหนีในการเล่นกระต่ายขาเดียวได้ (PQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นเป็นฝ่ายไล่และฝ่ายหนีในการเล่นกระต่ายขาเดียว 1 รอบ ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นกระต่ายขาเดียว (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นกระต่ายขาเดียว อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน



## การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

เวลา 45 นาที

กิจกรรม การละเล่นเรือบก

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

จำนวนนักเรียน ..... คน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา ..... ถึง .....

### สาระสำคัญ

เรือบก เป็นการออกกำลังกายที่มีความสนุกสนาน มีกฎกติกาในการเล่นที่ง่าย ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งด้วยความเร็ว การทรงตัวที่ดีไม่ล้ม ได้ใช้สัมพันธ์ตา-มือประสานสัมพันธ์กันในการถือจับอุปกรณ์ไปพร้อม ๆ กับการวิ่ง ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ที่จะต้องแต่ละฝ่ายตรงกันข้าม มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเรือบกได้ตามกติกาการเล่น (IQ)
2. นักเรียนสามารถเล่นเรือบกได้โดยอุปกรณ์ไม่หลุดจากมือ (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นเรือบก ระยะทาง 20 เมตร ไป/กลับ (PQ)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นเรือบก (AQ)

### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถเล่นเรือบกได้อย่างถูกต้องตามกติกา รับฟังคำสั่งทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

### สถานที่

พื้นที่โล่งไม่มีสิ่งกีดขวาง ยาว 20 x 20

### สื่อการเรียนรู้

1. หลัก จำนวน 6 หลัก
2. ท่อนโพงยาว 3 ท่อน

## สาระการเรียนรู้ การละเล่นพื้นบ้านไทย : เรือบก

### สมรรถภาพที่ส่งเสริม

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

### คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

### วิธีเล่น

1. ผู้เล่นแต่ละกลุ่มยืนคร่อมไม้เป็นแถวตอน มือทั้งสองจับท่อนไม้ไว้ให้แน่น ผู้เล่นแต่ละคนจะห่างกันประมาณ 20 เซนติเมตร ให้คนหัวแถวยืนอยู่หลังเส้นเริ่ม หันหน้าไปทางเส้นชัย
  2. เริ่มเล่นโดยให้สัญญาณเริ่ม ผู้เล่นทุกกลุ่มจะต้องเดินขี้น้ำแข่งกันไปถึงหลัก ให้อ้อมหลักกลับมาที่จุดเริ่มต้น ก่อนฝ่ายตรงข้ามให้ได้
  3. กลุ่มใดเดินไปถึงเส้นชัยก่อนและทำถูกต้องตามกติกา จะเป็นผู้ชนะ
- พัฒนาวิธีการเล่นจาก บรรณเลข ตั้งโกคานนท์ (2546)

### การละเล่นพื้นบ้านไทย : เรือบก



ภาพที่มา: <http://www.nuenkum.go.th/gallery/detail/93>

## กระบวนการจัดการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ขั้นนำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอุปกรณ์ร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p>  <p>○ = ครู ● = นักเรียน</p> <p><b>2. ขั้นจัดกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นเรือบกให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 ครูแบ่งกลุ่มให้นักเรียน ออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน โดยให้กลุ่มที่ 1-3 ออกมาเล่นก่อน กลุ่มที่ 4-6 ชมและเชียร์เพื่อน ๆ</p> <p>2.3 เริ่มเล่นโดยให้สัญญาณเริ่ม ผู้เล่นทุกกลุ่มจะต้องเดินขี้นไม้แข่งกันไปให้ถึงหลัก ให้อ้อมหลักกลับมาที่จุดเริ่มต้น ก่อนฝ่ายตรงข้ามให้ได้</p> <p>2.4 สลับกลุ่มให้กลุ่มที่ 1-3 พักและชมและเชียร์เพื่อน ๆ ส่วนกลุ่มที่ 4-6 ออกมาเล่น</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างปลอดภัยและไม่เกิดการบาดเจ็บ</p> <p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นเรือบก</p> <p>2. นักเรียนรอฟังเรียกชื่อ (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ☆</p> <p>3. นักเรียนออกวิ่งโดยการขี้นไม้ (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัวและ ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ☆ นักเรียนพยายามถืออุปกรณ์ไม่ให้หลุดจากมือ (ส่งเสริมความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ☆</p> <p>4. นักเรียนรอฟังเรียกชื่อ (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรก</p>

กระบวนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<div data-bbox="367 425 989 1097"> <p>-----&gt; = ทิศทางการวิ่ง ○ = ครู ♀ = ผู้เล่น ▲ = หลัก</p> </div> <p data-bbox="316 1176 502 1220"><b>3. ชั้นสรุป (10 นาที)</b></p> <ol data-bbox="359 1220 997 1635" style="list-style-type: none"> <li>3.1 ครูนำนักเรียนทำการคลายกล้ามเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</li> <li>3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่อว่าอะไร</li> <li>2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li>3) นักเรียนคนใดที่สามารถวิ่งเหวี่ยงโดยอุปกรณ์ไม่หลุดจากมือได้</li> <li>4) นักเรียนคนใดที่วิ่งเหวี่ยงโดยอุปกรณ์หลุดจากมือได้</li> </ol> </li> <li>3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</li> <li>3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสุขปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ดื่มน้ำให้เรียบร้อย</li> <li>3.5 ครูให้นักเรียนทำความสะอาดก่อนกลับห้องเรียนและสิ่งเล็กแถว</li> </ol>	<p data-bbox="1053 331 1292 369">เพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <ol data-bbox="1053 1220 1372 1433" style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ามเนื้อ</li> <li>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้นและรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ★</li> </ol>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## การวัดและประเมินผล

### เครื่องมือวัดผล

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเรือบกได้ตามกติกาการเล่น (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถเล่นเรือบกได้โดยอุปกรณ์ไม่หลุดจากมือ 2 ใน 3 รอบ (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถเล่นเรือบกได้โดยอุปกรณ์ไม่หลุดจากมือ 2 ใน 3 รอบ ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นเรือบก ระยะทาง 20 เมตร ไป/กลับ (PQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นเรือบก ระยะทาง 20 เมตร ไป/กลับ ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นเรือบก (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นเรือบก อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน

CHULALONGKORN UNIVERSITY



## การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

เวลา 45 นาที

กิจกรรม มอญซ่อนผ้า

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

จำนวนนักเรียน ..... คน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา ..... ถึง .....

### สาระสำคัญ

มอญซ่อนผ้า เป็นการออกกำลังกายที่มีความสนุกสนาน มีกฎกติกาในการเล่นอย่างง่าย ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายที่ต้องใช้ทั้งการทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ที่ต้องวางผ้าไว้ข้างหลังผู้อื่นแล้ววิ่งมานั่งแทนที่มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอยขณะที่เล่นอย่างตั้งใจ

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นมอญซ่อนผ้าได้ตามกติกาการเล่นอย่างคร่าวๆ ได้ (IQ)
2. นักเรียนสามารถวางผ้าและวิ่งไปนั่งแทนที่ได้อย่างน้อย 1 ครั้ง (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นมอญซ่อนผ้า (PQ)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นมอญซ่อนผ้า (AQ)

### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถเล่นมอญซ่อนผ้าได้อย่างถูกต้องตามกติกา ทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักการรอคอยที่จะรอเล่นรวมทั้งรู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ต่อเนื่องครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

### สถานที่

พื้นที่ว่างไม่มีสิ่งกีดขวาง ยาว 20 x 20

### สื่อการเรียนรู้

1. ผ้า หรือ ตุ๊กตา



## สาระการเรียนรู้ การละเล่นพื้นบ้านไทย : มอญซ่อนผ้า

### สมรรถภาพที่ส่งเสริม

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

### คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

### วิธีเล่น

1. หาผู้ที่จะมาเล่นสวมบทบาทเป็น“ มอญ” หนึ่งคน ส่วนผู้ร่วมเล่นคนอื่น ๆ นั้นให้จับวงแล้วลดตัวลงนั่งยอง ๆ เว้นระยะห่างเท่า ๆ
2. เริ่มเล่นโดยให้ผู้ล้อมวงร้องเพลง“ มอญซ่อนผ้า” ดับบทร้องประกอบการเล่นระหว่างที่ร้องเพลงมอญจะถือผ้าซึ่งเป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่นที่เตรียมไว้วิ่งหรือเดินช้า ๆ ไปรอบ ๆ หลังผู้เล่นซึ่งนั่งเป็นวงจะเวียนซ้ายหรือขวาก็ได้แต่ต้องเวียนไปทางเดียวตลอดการเล่น
3. เลือกทิ้ง (ซ่อน) ผ้าไว้ที่ข้างหลังคนใดคนหนึ่ง
4. ผู้ที่ถูกทิ้งผ้าไว้ข้างหลังจะหยิบผ้าขึ้นวิ่งไล่มอญไปโดยเร็ว ส่วนผู้ที่เป็นมอญก็ต้องพยายามวิ่งหนีอย่างรวดเร็วเพื่อนำนั่งแทนที่ของผู้ถือผ้าที่ลุกออกไปซึ่งนับเป็นหนึ่งรอบ
5. ถ้าผู้ถือผ้าวิ่งทันมอญก่อนที่มอญจะนั่งลงแทนที่ของตน ผู้ถือผ้านั้นก็ใช้ผ้านั้นตีมอญ ถือว่ามอญแพ้ก็จะต้องเป็นมอญต่อไปจนกว่าจะวิ่งไปนั่งแทนที่ได้

บทร้องประกอบการเล่น “มอญซ่อนผ้าตุ๊กตาอยู่ข้างหลังไว้นอนไว้นี้ฉันจะตีกันเธอ”

พัฒนาวิธีการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)

### การละเล่นพื้นบ้านไทย : มอญซ่อนผ้า


จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

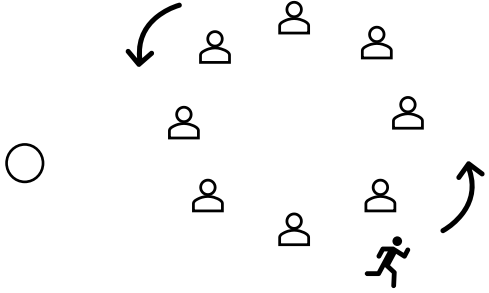
CHU



ภาพที่มา: <http://bobboo-saranyawit.blogspot.com/2011/09/hiding-cloth-behind-one-s-back.html>

### กระบวนการจัดการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ชี้นำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอบอุ่นร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p> <div style="text-align: center;">  <p>○ = ครู ● = นักเรียน</p> </div> <p><b>2. ชี้นำกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นมอญซ่อนผ้าให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 ครูเลือกนักเรียนเป็นมอญ 1 คน และให้นักเรียนที่เหลือนั่งเป็นวงกลม</p> <p>2.3 เริ่มเล่นโดยให้ผู้ล้อมวงร้องเพลง “มอญซ่อนผ้า” ดับท่อนประกอบการเล่นระหว่างที่ร้องเพลงมอญจะถือผ้าซึ่งเป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่นที่เตรียมไว้วางหรือเดินช้า ๆ ไปรอบ ๆ หลังผู้เล่นซึ่งนั่งเป็นวงจะเวียนซ้ายหรือขวาก็ได้แต่ต้องเวียนไปทางเดียวตลอดการเล่น</p> <p>2.4 เลือกทั้ง (ซ่อน) ผ้าไว้ที่ข้างหลังคนใดคนหนึ่ง ผู้ที่ถูกทั้งผ้าไว้ข้างหลังจะหยิบผ้าขึ้นวิ่งไล่มอญไปโดยเร็ว ส่วนผู้ที่เป็นมอญก็ต้องพยายามวิ่งหนีอย่างรวดเร็วเพื่อนำที่นั่งแทนของผู้ถือผ้าที่ลุกออกไปซึ่งนับเป็นหนึ่งรอบ</p> <p>2.5 ถ้าผู้ถือผ้าวิ่งทันมอญก่อนที่มอญจะนั่งลงแทนที่ของตน ผู้ถือผ้านั้นก็จะได้ใช้นั่งที่นั้นต่อมอญ ถือว่ามอญแพ้ก็จะต้องเป็นมอญต่อไปจนกว่าจะวิ่งไปนั่งแทนที่ได้</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัยและไม่เกิดการบาดเจ็บ</p> <p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นมอญซ่อนผ้า</p> <p>2. นักเรียนมีบทบาทของตัวเอง (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p> <p>3. นักเรียนร้องเพลงและรอเพื่อนนำผ้ามาวาง (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>4. นักเรียนวิ่งไล่และวิ่งหนี (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>5. นำผ้าสัมผัสเพื่อน (ส่งเสริมตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p>

กระบวนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<div style="text-align: center;">  </div> <div style="margin-top: 20px;"> <p>↷ = ทิศทางการวิ่ง</p> <p>○ = ครู</p> <p>🏃 = ผู้เล่นที่เป็นมอญ</p> <p>👤 = ผู้เล่นที่ร้องเพลง</p> </div> <p><b>3. ชั้นสรุป (10 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 ครูนำนักเรียนทำการคลายกล้ำมเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</li> <li>3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน       <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่ออะไร</li> <li>2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li>3) นักเรียนคนใดที่สามารถวางผ้าและวิ่งมาแทนที่ได้</li> <li>4) นักเรียนคนใดที่โดนผ้าสัมผัสตัว</li> </ol> </li> <li>3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</li> <li>3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสรุปปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ดื่มน้ำให้เรียบร้อย</li> <li>3.5 ครูให้นักเรียนทำความเคารพก่อนกลับห้องเรียนและสั่งเลิกแถว</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ำมเนื้อ</li> <li>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้น และรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ☆</li> </ol>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## การวัดและประเมินผล

### เครื่องมือวัดผล

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นมอญช้อนผ้าได้ตามกติกาการเล่นอย่างคร่าวๆ ได้ (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถวางผ้าและวิ่งไปนั่งแทนที่ได้อย่างน้อย 1 ครั้ง (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถวางผ้าและวิ่งไปนั่งแทนที่ได้อย่างน้อย 1 ครั้ง ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นมอญช้อนผ้า (PQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นมอญช้อนผ้า 1 รอบ ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)	สังเกตจากการปฏิบัติระหว่างเรียน	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้นสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นมอญช้อนผ้า (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้นสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นมอญช้อนผ้า อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน



## การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

เวลา 45 นาที

กิจกรรม การละเล่นดวงดาว

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

จำนวนนักเรียน ..... คน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา ..... ถึง .....

### สาระสำคัญ

ดวงดาว เป็นการออกกำลังกายที่มีความสนุกสนานเป็นหมู่คณะ มีกฎกติกาในการเล่นที่ต้องใช้การสังเกต ไหวพริบ ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งด้วยความเร็ว ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ที่จะต้องแต่ละฝ่ายตรงกันข้าม มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอยขณะที่เล่นอย่างตั้งใจ

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นดวงดาวได้ตามกติกาการเล่น (IQ)
2. นักเรียนสามารถวิ่งออกมาจับลูกบอลได้ทันเวลาที่กำหนด (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นดวงดาวได้ (PQ)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นดวงดาว (AQ)

### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถเล่นดวงดาวได้อย่างถูกต้องตามกติกา ทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักการรอคอยที่จะรอเล่นรวมทั้งรู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ต่อเนื่องครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

### สถานที่

พื้นที่โล่งไม่มีสิ่งกีดขวาง เป็นพื้นปูนหรือพื้นกระดาน

### สื่อการเรียน

1. ลูกบอล

## สาระการเรียนรู้ การเล่นเกมพื้นบ้านไทย : ดวงดาว

### สมรรถภาพที่ส่งเสริม

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

### คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

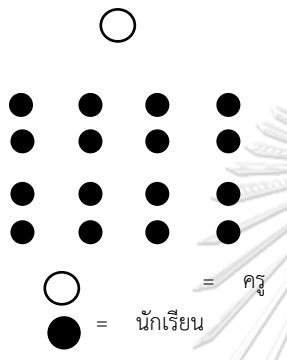
### วิธีเล่น

1. ชีดวงกลมหนึ่งวงให้มีขนาดเล็กหรือใหญ่ตามจำนวนผู้เล่น ให้ผู้เล่นทุกคนเข้าไปยืนอยู่ในวงกลมนั้น ต่อจากนั้นให้หาผู้โยน ลูกบอลมาหนึ่งคน
2. เริ่มเล่นโดยให้ครูซึ่งเป็นคนโยน โยนลูกบอลขึ้นเหนือศีรษะของผู้เล่นทุกคน และอยู่ภายในบริเวณวงกลม ขณะที่ปล่อยลูกบอลออกจากมือ ครูจะเรียกชื่อคนใดคนหนึ่งเพื่อออกมาจับลูกบอลนั้น
3. เมื่อนักเรียนได้ยินชื่อหรือหมายเลขของตนเองให้รีบออกมาจับลูกบอลนั้น ภายใน 3 ครั้งทีลูกบอลตกกระทบกับพื้น พัฒนาวิธีการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)



ภาพที่มา: <https://sites.google.com/site/kunthidajitchai/hnwy-kar-reiyn-ru-thi-11-kem-bedteld/11-5-kem-bxl-reiyk-chux>

## กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ขั้นนำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอบอุ่นร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>2. ขั้นจัดกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นดวงดาวให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 ชีตวงกลมหนึ่งวงให้มีขนาดเล็กหรือใหญ่ตามจำนวนผู้เล่น ให้ผู้เล่นทุกคนเข้าไปยืนอยู่ในวงกลมนั้น</p> <p>2.3 เริ่มเล่นโดยให้ครูซึ่งเป็นคนโยน โยนลูกบอลขึ้นเหนือศีรษะของผู้เล่นทุกคน และอยู่ภายในบริเวณวงกลม ขณะที่ปล่อยลูกบอลออกจากมือ ครูจะเรียกชื่อคนใดคนหนึ่งเพื่อออกมาจับลูกบอลนั้น</p> <p>2.4 เมื่อนักเรียนได้ยินชื่อหรือหมายเลขของตนเองให้รีบออกมาจับลูกบอลนั้น ภายใน 3 ครั้งที่ลูกบอลตกกระทบกับพื้น</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัยและไม่เกิดการบาดเจ็บ</p> <p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นดวงดาว</p> <p>2. นักเรียนรอฟังเรียกชื่อ (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>3. รับลูกบอลที่ตกกระทบพื้นก่อน 3 ครั้ง (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัวและ ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★ นักเรียนรู้จักหน้าที่ของตนคือการที่ต้องวิ่งไปรับลูกบอลให้ทัน (ส่งเสริมความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p>



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<div data-bbox="375 369 997 1142"> <p>-----&gt; = ทิศทางการวิ่ง ○ = ครู ♀ = ผู้เล่น ⚽ = ลูกบอล</p> </div> <p><b>3. ขั้นสรุป (10 นาที)</b></p> <p>3.1 ครูนำนักเรียนทำการคลายกล้ามเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</p> <p>3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่อว่าอะไร</li> <li>2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li>3) นักเรียนคนใดที่สามารถวิ่งไปรับลูกบอลได้ภายใน 3 ครั้ง ที่ลูกบอลตกกระทบพื้น</li> <li>4) นักเรียนคนใดที่ไม่สามารถวิ่งไปรับลูกบอลได้ภายใน 3 ครั้ง ที่ลูกบอลตกกระทบพื้น</li> </ol> <p>3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</p> <p>3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสุขปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ตีมน้ำให้เรียบร้อย</p> <p>3.5 ครูให้นักเรียนทำความสะอาดก่อนกลับห้องเรียนและสั่งเลิกแถว</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ามเนื้อ</li> <li>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้น และรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ★</li> </ol>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

**การวัดและประเมินผล****เครื่องมือวัดผล**

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นดวงดาวได้ตามกติกาการเล่น (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถวิ่งออกมาจับลูกบอลได้ทันเวลาที่กำหนด (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถวิ่งออกมาจับลูกบอลก่อนที่ลูกบอลตกกระทบพื้น 3 ครั้ง ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นดวงดาวได้ (PQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการวิ่งออกมาจับลูกบอลได้ ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นดวงดาว (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นดวงดาว อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



**แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย  
ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย**

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

เวลา 45 นาที

กิจกรรม การเล่นกาฟักไข่

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

จำนวนนักเรียน ..... คน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา ..... ถึง .....

**สาระสำคัญ**

กาฟักไข่ เป็นการออกกำลังกายที่มีความสนุกสนาน มีกฎกติกาในการเล่นอย่างง่าย ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายที่ต้องใช้ทั้งการทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน ในการป้องกันไข่ หรือการแย่งไข่ ได้รับความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ที่ต้องรักษาไข่หรือแย่งชิงไข่มา มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอยขณะที่เล่นอย่างตั้งใจ

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นกาฟักไข่ได้ตามกติกาการเล่นอย่างคร่าวๆ ได้ (IQ)
2. นักเรียนสามารถแย่งชิงไข่ได้อย่างน้อย 1 ลูก (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นกาฟักไข่ (PQ)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นกาฟักไข่ (AQ)

**ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง**

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถเล่นกาฟักไข่ได้อย่างถูกต้องตามกติกา ทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักการรอคอยที่จะรอเล่นรวมทั้งรู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ต่อเนื่องครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

**สถานที่**

พื้นที่โล่งไม่มีสิ่งกีดขวาง

**สื่อการเรียนรู้**

1. เทปกาว / เชือก / ผ้า กำหนดขอบเขตของกาฟักไข่
2. ลูกบอลลูกเล็ก จำนวน 10-15 ลูก

## สาระการเรียนรู้ การละเล่นพื้นบ้านไทย : กาฟักไข่

### สมรรถภาพที่ส่งเสริม

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

### คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

### วิธีเล่น





1. ขีดเส้นเป็นวงกลมบนพื้นกว้างพอสมควร นำเอาไข่ของทุกคนมารวมไว้กลางวง แล้วหาผู้เล่นหนึ่งคน ไปเป็นกา กานี้มีหน้าที่ดูแลรักษาไข่อย่าให้ผู้เล่นคนอื่นมาแย่งไข่ไปได้ โดยใช้มือหรือเท้าป้องกันไข่ไว้ เมื่อมีผู้เล่นจะมาหลอกเข้าไปแย่งไข่จะต้องจับไล่ให้ออกไปแต่จะต้องอยู่ในวงเท่านั้น จะออกนอกวงไม่ได้
2. ส่วนผู้แย่งจะต้องระวังอย่าให้มือหรือเท้าของกาถูกตนได้ ถ้าไปถูกใครเข้า คนนั้นจะต้องมาเป็นกาแทนทันที แล้วเริ่มเล่นใหม่ ไข่ที่แย่งไปทั้งหมดต้องนำมาคืนแต่ถ้ากาถูกแย่งไข่ทั้งหมดไป ถือว่าแพ้ พัฒนาการการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)

### การละเล่นพื้นบ้านไทย : กาฟักไข่



### กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ขั้นนำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอบอุ่นร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p>  <p>○ = ครู ● = นักเรียน</p> <p><b>2. ขั้นจัดกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นกาฬไชให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 ครูแบ่งกลุ่มการเล่นกาฬไช โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 7-8 คน ให้กลุ่มที่ 1 เริ่มเล่นก่อนโดยการตกลง ให้ 1 คนเป็น แม่กา ที่เหลือคือผู้แย่งไข่แม่กา และกลุ่มที่ 2 และที่ 3 ชม เขียร์เพื่อนกลุ่มที่ 1</p> <p>2.3 เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณเริ่ม นักเรียนที่เป็นกามีหน้าที่ดูแลรักษาไข่อย่าให้ผู้เล่นคนอื่นแย่งไข่ไปได้ โดยใช้มือหรือเท้าป้องไข่ไว้ เมื่อมีผู้เล่นจะมาหลอกล่อเข้าไปแย่งไข่จะต้องขับไล่ให้ออกไปแต่จะต้องอยู่ในวงเท่านั้น จะออกนอกวงไม่ได้</p> <p>2.4 ผู้แย่งจะต้องระวังอย่าให้มือหรือเท้าของกามาถูกตนได้</p> <p>2.5 ถ้าผู้แย่งถูกจับได้หรือโดนสัมผัส คนนั้นแพ้ทันที ออกจากการเล่น ไข่ที่แย่งไปทั้งหมดต้องนำมาคืน แต่ถ้าถูกผู้แย่งไข่ทั้งหมดไป ถือว่าแพ้</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัยและไม่เกิดการบาดเจ็บ</p> <p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นกาฬไช</p> <p>2. นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นได้ดอดทนรอคอย (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>3. นักเรียนที่เป็นการใช้มือหรือเท้าในการป้องกันไข่ไม่ให้ถูกแย่ง (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>4. ผู้แย่งพยายามแย่งไข่จากกา (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>5. (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วย</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p>2.6 สลับให้กลุ่มที่ 1 พัก แล้วจึงให้กลุ่มที่ 2 เริ่มเล่น สลับจนครบทั้ง 3 กลุ่ม</p>  <p>  = ไข่กา   = ครู   = ผู้เล่นที่เป็นกา   = ผู้เล่นที่เป็นผู้แย้งไข่ </p> <p><b>3. ขั้นสรุป (10 นาที)</b></p> <p>3.1 ครูนำนักเรียนทำการคลายกล้ำมเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</p> <p>3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่ออะไร</li> <li>2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li>3) นักเรียนคนใดที่สามารถแย้งไข่ได้ ก็ไป</li> <li>4) นักเรียนคนใดที่ไม่สามารถแย้งไข่ได้เลย</li> </ol> <p>3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</p> <p>3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสุขปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ดื่มน้ำให้เรียบร้อย</p> <p>3.5 ครูให้นักเรียนทำความสะอาดก่อนกลับห้องเรียนและสิ่งเล็กแฉว</p>	<p>ตนเอง) ★</p> <p>6. นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นได้ดอดทนรอคอย (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์ กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ำมเนื้อ</p> <p>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้น และรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ★</p>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



## การวัดและประเมินผล

### เครื่องมือวัดผล

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นกาฬกาฬได้ ตามกติกาการเล่นอย่างคร่าวๆ ได้ (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถแย้งชิงไขได้อย่างน้อย 1 ลูก (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถแย้งชิงไขได้อย่างน้อย 1 ลูก รอบถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้าน คล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นกาฬกาฬ (PQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นกาฬกาฬ 1 รอบ ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MO)	สังเกตจากการปฏิบัติ	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นกาฬกาฬ (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นกาฬกาฬ อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน

CHULALONGKORN UNIVERSITY



**การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย  
ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย**

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

เวลา 45 นาที

กิจกรรม การละเล่นวิ่งเปี้ยว

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

จำนวนนักเรียน ..... คน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา ..... ถึง .....

**สาระสำคัญ**

วิ่งเปี้ยว เป็นการออกกำลังกายที่มีความสนุกสนานร่วมกันเป็นหมู่คณะ มีกฎกติกาในการเล่นที่ง่าย ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายที่ต้องใช้ทั้งการทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ที่ต้องสัมผัสฝ่ายตรงข้ามให้ได้ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอยขณะที่เล่นอย่างตั้งใจ

**จุดประสงค์การจัดการเรียนรู้**

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นวิ่งเปี้ยวได้ตามกติกาการเล่นอย่างคร่าวๆ ได้ (IQ)
2. นักเรียนสามารถวิ่งไม่ให้ถูกจับได้อย่างน้อย 1 ครั้ง/รอบ (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นวิ่งเปี้ยว (PO)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นวิ่งเปี้ยว (AQ)

**ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง**

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถวิ่งเปี้ยวได้อย่างถูกตามกติกา ทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักการรอคอยที่จะรอเล่นรวมทั้งรู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ต่อเนื่องครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อนขณะที่ทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

**สถานที่**

พื้นที่โล่งไม่มีสิ่งกีดขวาง ยาว 20 x 20

**สื่อการเรียน**

1. หลักจำนวน 4 หลัก
2. ผ้า 2 ผืน คนละสี

### สาระการเรียนรู้ การละเล่นพื้นบ้านไทย : วิ่งเปี้ยว

#### สมรรถภาพที่ส่งเสริม

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

#### คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

#### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นทั้งหมดออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
2. เตรียมหลักเป็นเขตแบ่งสำหรับแต่ละฝ่ายห่างกันประมาณ 10 เมตร
3. ให้ผู้เล่นในกลุ่มเดียวกันต่อแถวกันที่หลักของกลุ่มตนเองห้ามเกินไปจากหลัก และให้คนที่วิ่งคนแรกถือผ้าเพื่อไว้สำหรับสัมผัสฝ่ายตรงข้าม
4. เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ ให้ผู้เล่นคนที่ 1 วิ่งออกทางด้านขวามือของฝ่ายตัวเองให้เร็วที่สุด ไปอ้อมหลักของ ฝ่ายตรงข้ามโดยที่ไม่ให้ผ้าหลุดออกจากมือ เพื่อใช้ผ้าสัมผัสกลุ่มตรงข้ามให้ได้ หากยังสัมผัสไม่ได้เมื่อครบรอบวิ่งกลับมายังฝ่ายของตนเองให้ส่งผ้าที่ถืออยู่ให้ผู้เล่นคนที่ 2 ของฝ่ายตนเอง ผู้เล่นคนที่ 2 รับผ้าต่อก็จะวิ่งให้เร็วที่สุดเพื่อนำผ้าสัมผัสฝ่ายตรงข้าม ฝ่ายที่สัมผัสผ้าฝ่ายตรงข้ามได้ เป็นฝ่ายชนะ

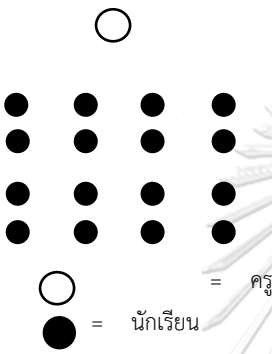
พัฒนาวิธีการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)

### การละเล่นพื้นบ้านไทย : วิ่งเปี้ยว



ภาพที่มา: [http://siamtradition.blogspot.com/2012/11/blog-post\\_13.html](http://siamtradition.blogspot.com/2012/11/blog-post_13.html)

### กระบวนการจัดการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ขั้นนำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอุปกรณ์ร่างกาย ให้นักเรียนยึดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p> <div style="text-align: center;">  <p>○ = นักเรียน</p> <p>● = ครู</p> </div> <p><b>2. ขั้นจัดกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นวิ่งเปี้ยวให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ ให้ผู้เล่นคนที่ 1 วิ่งออกทางด้านขวามือของฝ่ายตัวเองให้เร็วที่สุด ไปอ้อมหลักของ ฝ่ายตรงข้าม</p> <p>2.3 ส่งผ้าที่ถืออยู่ให้ผู้เล่นคนที่ 2 ของฝ่ายตนเอง</p> <p>2.4 ผู้เล่นคนที่ 2 รับผ้าต่อก็จะวิ่งให้เร็วที่สุดเพื่อนำผ้าสัมผัสฝ่ายตรงข้าม ฝ่ายที่สัมผัสผ้าฝ่ายตรงข้ามได้ เป็นฝ่ายชนะ</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างปลอดภัยและไม่เกิดการบาดเจ็บ</p> <p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติตามเกี่ยวกับการเล่นวิ่งเปี้ยว</p> <p>2. นักเรียนออกวิ่งไปอ้อมหลัก (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>3. ส่งผ้าให้ผู้เล่นคนต่อไป (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★ ขณะที่ส่ง (ส่งเสริม ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>4. ผู้เล่นคนที่ 2 รอผ้าจากผู้เล่นคนที่ 1 (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★ นำผ้าสัมผัสฝ่ายตรงข้าม ผู้ที่ถูกสัมผัสเป็นฝ่ายแพ้ (ส่งเสริม ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p>

กระบวนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<div data-bbox="347 405 997 1344"> <p>10 เมตร</p> <p>← = ทิศทางการวิ่ง</p> <p>○ = ครู</p> <p>● = ผู้เล่น</p> <p>▲ = หลัก</p> </div> <p data-bbox="300 1395 488 1429"><b>3. ชั้นสรุป (10 นาที)</b></p> <ol data-bbox="347 1440 981 1859" style="list-style-type: none"> <li>3.1 ครูนำนักเรียนทำการคลายกล้ำมเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</li> <li>3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่ออะไร</li> <li>2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li>3) นักเรียนคนใดที่ไม่โดนผ้าสัมผัสจากฝ่ายตรงข้าม</li> <li>4) นักเรียนคนใดที่โดนผ้าสัมผัสจากฝ่ายตรงข้าม</li> </ol> </li> <li>3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</li> <li>3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสุขปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ตีมน้ำให้เรียบร้อย</li> <li>3.5 ครูให้นักเรียนทำความเคารพก่อนกลับห้องเรียนและสิ่งเล็กน้อย</li> </ol>	<ol data-bbox="1042 1440 1396 1641" style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ำมเนื้อ</li> <li>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้น และรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ★</li> </ol>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## การวัดและประเมินผล

### เครื่องมือวัดผล

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นวิ่งเป็ยวได้ ตามกติกาการเล่นอย่างคร่าวๆ ได้ (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถวิ่งไม่ให้ถูกจับได้ อย่างน้อย 1 ครั้ง/รอบ (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถวิ่งไม่ให้ถูกจับได้อย่างน้อย 1 ครั้ง/รอบ รอบ ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้าน คล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นวิ่งเป็ยว (PO)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นวิ่งเป็ยว 1 รอบ ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นวิ่งเป็ยว (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นวิ่งเป็ยว อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน



## การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11

เวลา 45 นาที

กิจกรรม การละเล่นซ้อนมะนาว

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

จำนวนนักเรียน ..... คน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา ..... ถึง .....

### สาระสำคัญ

ซ้อนมะนาว เป็นการออกกำลังกายที่มีความสนุกสนาน มีกฎกติกาในการเล่นที่ง่าย ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งด้วยความเร็ว เป็นการเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งด้วยความเร็ว การทรงตัวที่ดีไม่ล้ม ได้ใช้สัมผัสตารมือประสานสัมพันธ์กันในการแตะสัมผัสอีกฝ่ายให้ได้ ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ที่จะ ต้องแตะฝ่ายตรงกันข้าม มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นซ้อนมะนาวได้ตามกติกาการเล่น (IQ)
2. นักเรียนสามารถเดินทรงตัวถือซ้อนที่มีมะนาววางอยู่ไม่ให้หล่นได้ 2 ใน 3 รอบ (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเดิน-วิ่ง ทรงตัวในระยะทาง 16 เมตร (PQ)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นซ้อนมะนาว (AQ)

### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถเล่นซ้อนมะนาวได้อย่างถูกต้องตามกติกา รับฟังคำสั่งทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

### สถานที่

พื้นที่โล่งไม่มีสิ่งกีดขวาง ยาว 20 x 20

### สื่อการเรียนรู้

1. หลีก จำนวน 4 หลีก
2. มะนาว / ลูกปิงปอง / ลูกบอล ขนาดเล็ก จำนวน 30 ลูก
3. ซ้อนสั้น 30 คัน



## สาระการเรียนรู้ การเล่นเกมพื้นบ้านไทย : ซ้อนมะนาว

### สมรรถภาพที่ส่งเสริม

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

### คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

### วิธีเล่น

1. ผู้เล่นแต่ละคนถือซ้อนไว้คนละ 1 คัน ให้ซ้อนมีลูกบอลวางอยู่คนละ 1 ลูก ยืนอยู่ที่หลังเส้นเริ่มเป็นแถวหน้ากระดาน มีระยะห่างกันพอประมาณ
2. เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่น ให้ผู้เล่นแต่ละคนวิ่งถือซ้อนที่มีลูกบอลวางอยู่นั้นแข่งกันไปให้ถึงเส้นชัยโดยเร็วที่สุด
3. ผู้เล่นคนใดไปถึงเส้นชัยให้นำลูกบอลวางใส่ในตะกร้าแล้ววิ่งกลับมาหาคนที่ 2 ในกลุ่มตนเอง
4. เมื่อคนแรกวิ่งกลับมาถึงคนที่ 2 ให้แปะมือกันก่อน คนที่ 2 ถึงออกวิ่งเพื่อนำลูกบอลใส่ในตะกร้าแล้ววิ่งกลับมาหาคนต่อไป
5. ทำอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ จนครบคนสุดท้ายของแถวตัวเองให้ ร้องเฮ้ แล้วนั่งลง กลุ่มไหนทำเสร็จก่อนเป็นลำดับที่ 1 ถือเป็นฝ่ายชนะ

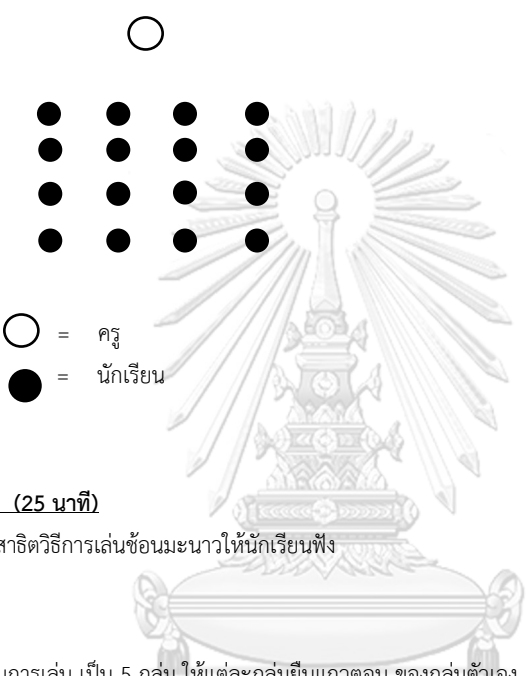
พัฒนาวิธีการเล่นจาก ชัชชัย โกมารทัต (2549)

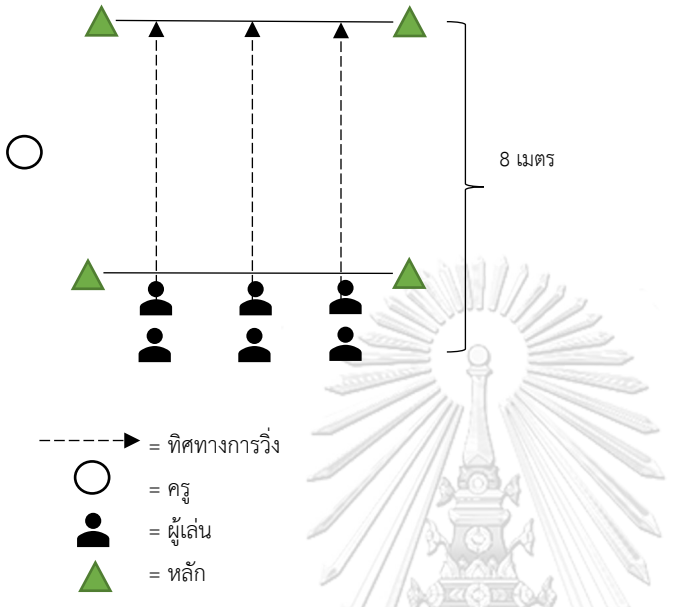
### การเล่นเกมพื้นบ้านไทย : ซ้อนมะนาว



ภาพที่มา: <http://icecreamoffpaperplates.com/2015/06/03/toddler-field-day-might-be-the-cutest-thing-ever/>

**กระบวนการจัดการเรียนรู้**

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ขั้นนำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอบอุ่นร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p> <div style="text-align: center;">  <p>○ = ครู ● = นักเรียน</p> </div> <p><b>2. ขั้นจัดกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นซ็อนมะนาวให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 ครูแบ่งกลุ่มการเล่น เป็น 5 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มยืนแถวตอน ของกลุ่มตัวเอง แจกอุปกรณ์ คือ ซ็อนสั้นให้นักเรียนถือ คนแรกของแถวจะมีลูกบอลวางอยู่บนซ็อน</p> <p>2.3 เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ ให้ผู้เล่นแต่ละคนวิ่งถือซ็อนที่มีลูกบอลวางอยู่บนนั้น แข่งกันไปถึงเส้นชัยโดยเร็วที่สุด</p> <p>2.4 ผู้เล่นคนใดไปถึงเส้นชัยให้นำลูกบอลวางใส่ในตะกร้าแล้ววิ่งกลับมาหาคนที่ 2 ในกลุ่มตนเอง</p> <p>2.5 เมื่อคนแรกวิ่งกลับมาถึงคนที่ 2 ให้แปะมือกันก่อน คนที่ 2 ถึงออกวิ่งเพื่อนำลูกบอลใส่ตะกร้าแล้ววิ่งกลับมาหาคนต่อไป</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัย และลดการเกิดอาการบาดเจ็บ</p> <p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นซ็อนมะนาว</p> <p>2. นักเรียนออกวิ่งพร้อมกับถือซ็อนที่มีมะนาววางอยู่ (ส่งเสริมความคล่องแคล่วการทรงตัวและตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>3. นำลูกบอลวางใส่ในตะกร้าให้ลง (ส่งเสริมตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>4. คนที่ 2 ยืนรอเพื่อน (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p>2.6 ทำแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จน ครบคนสุดท้ายของแถวตัวเองให้ ร้องเฮ้ แล้วนั่งลง กลุ่มไหนทำเสร็จก่อนเป็นลำดับที่ 1 ถือเป็นฝ่ายชนะ</p>  <p>○ = ครู □ = ผู้เล่น △ = หลัก</p> <p>3. <b>ขั้นสรุป (10 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 ครูนำนักเรียนทำการคลายกล้ำมเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</li> <li>3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่อว่าอะไร</li> <li>2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li>3) นักเรียนคนใดที่สามารถวิ่งไปสัมผัสเพื่อนฝ่ายตรงข้ามได้</li> <li>4) นักเรียนคนใดที่ไม่สามารถวิ่งไปสัมผัสเพื่อนฝ่ายตรงข้ามได้เลย</li> </ol> </li> <li>3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</li> <li>3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสุขปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ดื่มน้ำให้เรียบร้อย</li> <li>3.5 ครูให้นักเรียนทำความสะอาดก่อนกลับห้องเรียนและสั่งเลิกแถว</li> </ol>	<p>5. นักเรียนทำหน้าที่ของตนเองตามกติกา (ส่งเสริมความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ☆</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ำมเนื้อ</li> <li>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้น และรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ☆</li> </ol>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## การวัดและประเมินผล

### เครื่องมือวัดผล

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นซ่อนমনาวได้ตามกติกาการเล่น (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถเดินทรงตัวถือซ่อนที่มีมนาววางอยู่ไม่ให้หล่นได้ 2 ใน 3 รอบ (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถเดินทรงตัวถือซ่อนที่มีมนาววางอยู่ไม่ให้หล่นได้ 2 ใน 3 รอบ ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเดิน-วิ่ง ทรงตัวในระยะทาง 16 เมตร (PO)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเดิน-วิ่ง ทรงตัวในระยะทาง 16 เมตร ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นซ่อนมนาว (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลิน ในการเล่นซ่อนมนาว อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน



## การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12

เวลา 45 นาที

กิจกรรม การละเล่นชิงธง

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

จำนวนนักเรียน ..... คน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา ..... ถึง .....

### สาระสำคัญ

ชิงธง เป็นการออกกำลังกายที่มีความสนุกสนานเป็นหมู่คณะ มีกฎกติกาในการเล่นที่ต้องใช้การสังเกต ไหวพริบ ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งด้วยความเร็ว ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ที่จะต้องแตะฝ่ายตรงกันข้าม มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอยขณะที่เล่นอย่างตั้งใจ

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นชิงธงได้ตามกติกาการเล่น (IQ)
2. นักเรียนสามารถเล่นชิงธงได้อย่างน้อยต่อเนื่อง 10 นาที (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นชิงธงได้ (PO)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นชิงธง (AQ)

### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถเล่นชิงธงได้อย่างถูกตามกติกา ทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักการรอคอยที่จะรอเล่นรวมทั้งรู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ต่อเนื่องครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

### สถานที่

พื้นที่โล่งไม่มีสิ่งกีดขวาง ยาว 20 x 20

### สื่อการเรียนรู้

1. ธง
2. ไม้

## สาระการเรียนรู้ การละเล่นพื้นบ้านไทย : ชิงธง

### สมรรถภาพที่ส่งเสริม

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

### คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

### วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่ายฝ่ายละเท่า ๆ กัน แต่ละฝ่าย จัดทำหลักธง โดยการมัดผ้ากับปลายไม้ จากนั้นแต่ละฝ่ายจะนำหลักธงนั้นไปปักให้ห่างจากกันพอสมควร เพื่อเป็นเขตต่อสู้
  2. เมื่อทั้งสองฝ่ายปักธงเรียบร้อยแล้วให้ผู้เล่นในฝ่ายของตนยืนจับหลักธงของฝ่ายตนเองให้ครบทุกคนหันหน้าไปยังหลักธงของฝ่ายตรงข้าม รอฟังเสียงสัญญาณเริ่มแข่งขัน
  3. เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณเริ่ม ให้ทุกคนวิ่งออกจากหลักธงของตนเองหาทางไปเอาธงฝ่ายตรงข้ามมาให้ได้โดยคอยระมัดระวังฝ่ายตรงข้ามและให้ไล่แต่ผู้ที่จะเข้ามาแย่งหลักธงของฝ่ายตนให้ได้ ผู้ถูกแตะถือว่าตาย จะหมดสิทธิ์ในการแย่งหลักธง ต้องมายืนกับฝ่ายตรงข้าม โดยใช้เท้าหรือมือแตะหลักธงตลอด แล้วยื่นมือออกไปให้ฝ่ายตนเองมาช่วยกู้เอาสิทธิ์คืนไป เพื่อจะได้ไปจับตัวใหม่ คือกลับไปแตะหลักธงของตนเองก่อนจึงมาวิ่งต่อได้
  4. ผู้ที่วิ่งมาช่วยกู้คืนให้พยายามหาช่องทางวิ่งเข้ามาแตะมือฝ่าย ตนเองกลับไปและเข้าไปแย่งหลักธงอีก ฝ่ายใดแย่งธงฝ่ายตรงข้ามกลับมาปักที่หลักธงฝ่ายของเราได้ฝ่ายนั้นถือว่าชนะ
- พัฒนาวิธีการเล่นจาก ชัชชัย โกมารทัต (2549)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่มา: <https://www.siamporttalk.com/th/entertainment/menus-general/509-ching-lak-chai.html>

## กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ขั้นนำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอบอุ่นร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p> <div style="text-align: center;">  <p>○ = ครู</p> <p>● = นักเรียน</p> </div> <p><b>2. ขั้นจัดกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นชิงธงให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ ให้ทุกคนวิ่งออกจากหลักธงของตนเองหาทางไปเอาธงฝ่ายตรงข้ามมาให้ได้โดยคอยระมัดระวังฝ่ายตรงข้ามและให้ไล่และผู้ที่เข้ามาแย่งหลักธงของฝ่ายตนให้ได้</p> <p>2.3 ผู้ที่ถูกแตะถือว่าตาย จะหมดสิทธิ์ในการแย่งหลักธง ต้องมายืนกับฝ่ายตรงข้าม โดยใช้เท้าหรือมือแตะหลักธงตลอด แล้วยื่นมือออกไปให้ฝ่ายตนเองมาช่วยกู้เอาสิทธิ์คืนไป เพื่อจะได้ไปจับตัวใหม่ คือกลับไปแตะหลักธงของตนเองก่อนจึงมาวิ่งต่อได้</p> <p>2.4 ผู้ที่วิ่งมาช่วยกู้คืนให้พยายามหาช่องทางวิ่งเข้ามาแตะมือฝ่าย ตนเองกลับไปและเข้าไปแย่งหลักธงอีก ฝ่ายใดแย่งธงฝ่ายตรงข้ามกลับมาปักที่หลังธงฝ่ายของเราได้ฝ่ายนั้นถือว่าชนะ</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัยและไม่เกิดการบาดเจ็บ</p> <p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นชิงธง</p> <p>2. นักเรียนออกวิ่งและเคลื่อนที่หลบหลีก (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว) ☆</p> <p>3. หลบหลีกและเคลื่อนที่ในการแตะหรือสัมผัสฝ่ายตรงข้าม(ส่งเสริม ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ☆</p> <p>4. วิ่งเพื่อเข้าไปแย่งหลักธงของอีกฝ่าย (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ☆</p>



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<div data-bbox="384 405 813 958" style="text-align: center;"> </div> <div data-bbox="347 1014 598 1176" style="margin-top: 10px;"> <p>-----▶ = ทิศทางการวิ่ง</p> <p>○ = ครู</p> <p>♀ ♂ = ผู้เล่น</p> <p>▣ = ธง</p> </div> <p data-bbox="316 1227 502 1261"><b>3. ขั้นสรุป (10 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="363 1272 901 1305">3.1 ครูนำนักเรียนทำการคลายกล้ามเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</li> <li data-bbox="363 1317 933 1350">3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="395 1361 662 1395">1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่อว่าอะไร</li> <li data-bbox="395 1406 630 1440">2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li data-bbox="395 1451 853 1485">3) นักเรียนคนใดที่สามารถวิ่งไปชิงธงฝ่ายตรงข้ามได้</li> <li data-bbox="395 1496 901 1529">4) นักเรียนคนใดที่ไม่สามารถวิ่งไปชิงธงฝ่ายตรงข้ามไม่ได้เลย</li> </ol> </li> <li data-bbox="363 1541 853 1574">3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</li> <li data-bbox="363 1585 997 1641">3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสุขปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ตีมน้ำให้เรียบร้อย</li> <li data-bbox="363 1653 917 1686">3.5 ครูให้นักเรียนทำความสะอาดก่อนกลับห้องเรียนและล้างเลิกแถว</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1034 1272 1348 1305">1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ามเนื้อ</li> <li data-bbox="1034 1317 1364 1473">2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้น และรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ★</li> </ol>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## การวัดและประเมินผล

### เครื่องมือวัดผล

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นชิงธงได้ตามกติกากการเล่น (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถเล่นชิงธงได้อย่างน้อยต่อเนื่อง 10 นาที (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถเล่นกระรอกหาโพรงได้อย่างน้อยต่อเนื่อง 10 นาที ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นชิงธงได้ (PO)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นชิงธงได้ 1 รอบ ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นชิงธง (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นชิงธง อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน

CHULALONGKORN UNIVERSITY



**การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย  
ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย**

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13

กิจกรรม การละเล่นชิงช้าหลัก

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา 45 นาที

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

จำนวนนักเรียน ..... คน

เวลา ..... ถึง .....

**สาระสำคัญ**

ชิงช้าหลัก เป็นการออกกำลังกายที่มีความสนุกสนาน มีกฎกติกาในการเล่นที่ง่าย ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งด้วยความเร็ว การทรงตัวที่ดีไม่ล้ม ได้ใช้สัมพันธ์ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ที่จะต้องแตะฝ่ายตรงกันข้าม มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นชิงช้าหลักได้ตามกติกาการเล่น (IQ)
2. นักเรียนสามารถวิ่งเปลี่ยนหลักได้โดยไม่ล้ม 1 รอบ (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นวิ่งเปลี่ยนหลักในการเล่นชิงช้าหลักได้ (PQ)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นชิงช้าหลัก (AQ)

**ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง**

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถเล่นชิงช้าหลักได้อย่างถูกต้องตามกติกา ทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักการรอคอยที่จะรอเล่นรวมทั้งรู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

**สถานที่**

พื้นที่โล่งไม่มีสิ่งกีดขวาง

**สื่อการเรียนรู้**

1. หลักจำนวน 15 หลัก

### สาระการเรียนรู้ การละเล่นพื้นบ้านไทย : ลิงชิงหลัก

#### สมรรถภาพที่ส่งเสริม

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

#### คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

#### วิธีเล่น

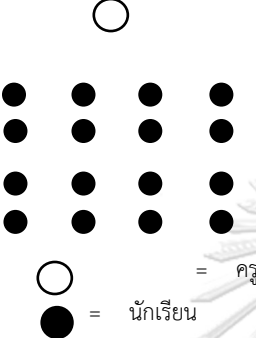
1. ให้ผู้เล่นทุกคนยืนจับหลักของตนเองไว้ มีผู้เล่นคนหนึ่งยืนอยู่กลางแต่ไม่มีหลัก สมมติว่าเป็นลิง
  2. ครูจะพูดว่า “เปลี่ยนหลัก” แล้วผู้เล่นทุกคนก็ต้องเปลี่ยนหลักกัน
  3. ในขณะที่เปลี่ยนหลักนั้น ห้ามอยู่หลักเดิมของตนเองและผู้ที่เป็นลิงก็จะวิ่งเข้าไปชิงหลักที่ว่างอยู่ ถ้าลิงชิงหลักได้ คนที่ไม่มีหลักก็ต้องมาเป็นลิงต่อ ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆจนกว่าจะยุติการเล่น
- พัฒนาวิธีการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม ( 2550)

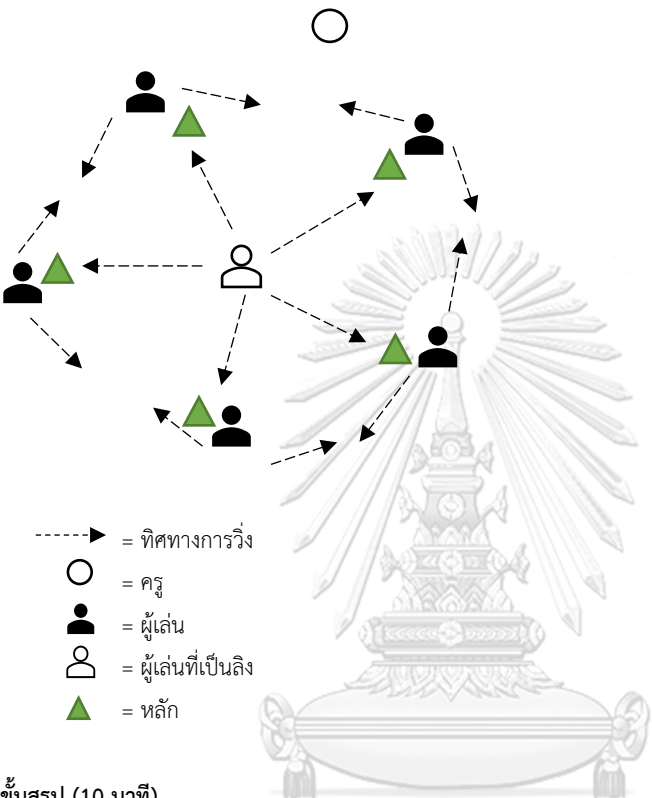
### การละเล่นพื้นบ้านไทย : ลิงชิงหลัก



ภาพที่มา: <https://www.baanmaha.com/community/threads>

### กระบวนการจัดการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ขั้นนำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอบอุ่นร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>2. ขั้นจัดกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นลิงชิงหลักให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 ครูแบ่งกลุ่ม เป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 10-15 คน คือกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 โดยเริ่มเล่นที่ละกลุ่ม ให้กลุ่มที่ 1 เริ่มเล่นก่อน กลุ่มที่ 2 นั่ง ชมและเชียร์เพื่อน ๆ</p> <p>2.3 ให้ผู้เล่นทุกคนยืนจับหลักของตนเองไว้ มีผู้เล่นคนหนึ่งยืนอยู่กลางแต่ไม่มีหลัก สมมติว่าเป็นลิง</p> <p>2.4 ครูจะพูดว่า “เปลี่ยนหลัก” แล้วผู้เล่นทุกคนก็ต้องเปลี่ยนหลักกัน</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัยและไม่เกิดการบาดเจ็บ</p> <p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นลิงชิงหลัก</p> <p>2. นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นได้อดทนรอคอย (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>3. ทุกคนมีหน้าที่ของตนเองตามกติกา (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p> <p>4. ยืนรอฟังเสียงสัญญาณจากครู นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นได้อดทนรอคอย (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★ นักเรียนออกวิ่งเพื่อเปลี่ยนหลัก(ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p>

กระบวนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p>2.5 ในขณะที่เปลี่ยนหลักนั้น ห้ามอยู่หลักเดิมของตนเองและผู้ที่เป็นลิงก็จะวิ่งเข้าไปชิงหลักที่ว่างอยู่ ถ้าลิงชิงหลักได้ คนที่ไม่มีหลักก็ต้องมาเป็นลิงต่อ ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆจนกว่าจะยุติการเล่น</p>  <p>     -----&gt; = ทิศทางการวิ่ง      ○ = ครู      ● = ผู้เล่น      ●○ = ผู้เล่นที่เป็นลิง      ▲ = หลัก   </p> <p><b>3. ขั้นสรุป (10 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 ครูให้นักเรียนทำการคลายกล้ำมเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</li> <li>3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน       <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่อว่าอะไร</li> <li>2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li>3) นักเรียนคนใดที่สามารถวิ่งเปลี่ยนหลักได้หรือไม่</li> <li>4) นักเรียนคนใดที่ไม่สามารถวิ่งเปลี่ยนหลักได้เลย</li> </ol> </li> <li>3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</li> <li>3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสุขปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ตีมน้ำให้เรียบร้อย</li> <li>3.5 ครูให้นักเรียนทำความสะอาดก่อนกลับห้องเรียนและสิ่งเล็กแฉว</li> </ol>	<p>5. เปลี่ยนหลัก (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ำมเนื้อ</li> <li>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้น และรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ★</li> </ol>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



## การวัดและประเมินผล

### เครื่องมือวัดผล

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นลิงชิงหลักได้ตามกติกาการเล่น (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถวิ่งเปลี่ยนหลักได้โดยไม่ล้ม 1 รอบ (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถวิ่งเปลี่ยนหลักได้โดยไม่ล้ม 1 รอบ ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นวิ่งเปลี่ยนหลักในการเล่นลิงชิงหลักได้ (PQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นวิ่งเปลี่ยนหลักในการเล่นลิงชิงหลักได้ ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MO)	สังเกตจากการปฏิบัติ	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้นสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นลิงชิงหลัก (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นลิงชิงหลักอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



## การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14

เวลา 45 นาที

กิจกรรม การละเล่นลิงชิงหาง

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

จำนวนนักเรียน ..... คน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา ..... ถึง .....

### สาระสำคัญ

ลิงชิงหาง เป็นการออกกำลังกายที่มีความสนุกสนานเป็นหมู่คณะ มีกฎกติกาในการเล่นที่ต้องใช้การสังเกต ไหวพริบ ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งด้วยความเร็ว ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ที่จะต้องแตะฝ่ายตรงกันข้าม มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอยขณะที่เล่นอย่างตั้งใจ

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นลิงชิงหางได้ตามกติกาการเล่น (IQ)
2. นักเรียนสามารถเล่นลิงชิงหางได้อย่างน้อยต่อเนื่อง 10 นาที (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน ในขณะที่หลบหลีกและชิงผ้าจากผู้เล่นคนอื่นได้ (PQ)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นลิงชิงหาง (AQ)

### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถลิงชิงหางได้อย่างถูกต้องตามกติกา กติกา ทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักการรอคอยที่จะรอเล่นรวมทั้งรู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ต่อเนื่องครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

### สถานที่

พื้นที่โล่งไม่มีสิ่งกีดขวาง ยาว 20 x 20

### สื่อการเรียนรู้

1. ไบอะพรวัว หรือ ผ้า

## สาระการเรียนรู้ การละเล่นพื้นบ้านไทย : ลิงชิงหาง

### สมรรถภาพที่ส่งเสริม

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

### คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

### วิธีเล่น

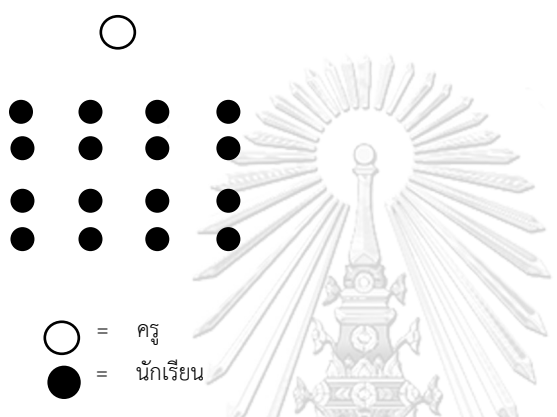
1. ผู้เล่นทุกคนใช้ใบมะพร้าวหรือผ้าเหน็บที่ขาขอบกางเกงด้านหลังให้ห้อยออกมา สมมติว่าเป็นหาง แล้วเข้ามาอยู่ในวงกลม
  2. เริ่มเล่นโดยให้ผู้เล่นคนหนึ่งนับ 1 ถึง 3 เมื่อนับถึง 3 ผู้เล่นแต่ละคนจะลงมือวิ่งไปแย่งชิงหางกัน โดยการใช้มือดึงหางของผู้เล่นคนอื่นให้หลุดจากขอบกางเกง และขณะเดียวกันต้องพยายามหลบหลีกไม่ให้คนอื่นมาแย่งหางของตน
  3. ผู้เล่นคนใดที่ไม่ถูกแย่งหางได้และเหลือหางติดตัวเป็นคนสุดท้าย ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ
- พัฒนาวิธีการเล่นจาก บรรเลง ตั้งโกคานนท์ (2546)

## การละเล่นพื้นบ้านไทย : ลิงชิงหาง



ภาพที่มา: <http://zeancom.ueuo.com/web/6.html>

### กระบวนการจัดการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ชี้นำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอุปกรณ์ร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p> <div style="text-align: center;">  <p>○ = ครู ● = นักเรียน</p> </div> <p><b>2. ชี้นำกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นลิงชิงหางให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 ครูแบ่งนักเรียนให้เล่นครั้งละ 10-12 คน และแจกผ้าให้นักเรียนเหน็บไว้ที่ขอบกางเกงด้านหลัง</p> <p>2.3 เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ ผู้เล่นแต่ละคนจะมีวิ่งไปแย่งชิงหางกัน โดยการใช้มือดึงหางของผู้เล่นคนอื่นให้หลุดจากขอบกางเกง และขณะเดียวกันต้องพยายามหลบหลีกไม่ให้คนอื่นมาแย่งหางของตน</p> <p>2.4 ผู้เล่นคนใดที่ไม่ถูกแย่งหางได้และเหลือหางติดตัวเป็นคนสุดท้าย ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ</p> <p>2.5 สลับให้นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นออกมาเล่น และนักเรียนที่เล่นแล้วออกมาพัก นั่งชมเชียร์เพื่อน ๆ</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัยและไม่เกิดการบาดเจ็บ</p> <p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นลิงชิงหาง</p> <p>2. นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นกับเพื่อน (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>3. นักเรียนวิ่งไปแย่งชิงหางกัน (ส่งเสริมด้านความคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>4. ทำกิจกรรมจนจบ (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p> <p>5. นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นกับเพื่อน (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อน</p>

กระบวนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<div data-bbox="408 360 922 692" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 20px;"> </div> <div data-bbox="373 725 598 965" style="margin-bottom: 20px;"> <p>-----▶ = ทิศทางการวิ่ง</p> <p>○ = ครู</p> <p>♣ = ผู้เล่น</p> <p>▲ = หลัก</p> </div> <div data-bbox="312 1010 502 1048"> <p><b>3. ขั้นสรุป (10 นาที)</b></p> </div> <div data-bbox="359 1055 997 1471"> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 ครูนำนักเรียนทำการคลายกล้ำมเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</li> <li>3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่อว่าอะไร</li> <li>2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li>3) นักเรียนคนใดที่สามารถถึงทางได้</li> <li>4) นักเรียนคนใดที่ไม่สามารถถึงทางได้เลย</li> </ol> </li> <li>3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</li> <li>3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสรุปปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ดื่มน้ำให้เรียบร้อย</li> <li>3.5 ครูให้นักเรียนทำความสะอาดก่อนกลับห้องเรียนและสิ่งเล็กแถว</li> </ol> </div>	<p>ขณะทำกิจกรรม) ☆</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ำมเนื้อ</li> <li>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้น และรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ☆</li> </ol>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

**การวัดและประเมินผล****เครื่องมือวัดผล**

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นลิงชิงหางได้ตามกติกาการเล่น (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถเล่นลิงชิงหางได้อย่างน้อยต่อเนื่อง 10 นาที (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถเล่นลิงชิงหางได้อย่างน้อยต่อเนื่อง 10 นาที ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน ในขณะที่หลบหลีกและชิงผ้าจากผู้เล่นคนอื่นได้ (PQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน ในขณะที่หลบหลีกและชิงผ้าจากผู้เล่นคนอื่นได้ ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นลิงชิงหาง (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นลิงชิงหาง อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



**การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย  
ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย**

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15

เวลา 45 นาที

กิจกรรม การละเล่นเตย

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

จำนวนนักเรียน ..... คน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา ..... ถึง .....

**สาระสำคัญ**

เตย เป็นการออกกำลังกายที่มีความสนุกสนาน มีกฎกติกาในการเล่นที่ง่าย ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งด้วยความเร็ว การทรงตัวที่ดีไม่ไหลล้ม ได้ใช้สัมพันธ์ตา-มือประสานสัมพันธ์กันในการแตะสัมผัสอีกฝ่ายให้ได้ ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ที่จะต้องแตะฝ่ายตรงกันข้าม มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเตยได้ตามกติกาการเล่น (IQ)
2. นักเรียนสามารถเล่นเตยโดยไม่โดนสัมผัสจากฝ่ายตรงข้ามได้ 1 เส้นสีกัด (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นเตย วิ่งในระยะทาง 12 เมตร ไป/กลับ (PQ)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นเตย (AQ)

**ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง**

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถเล่นเตยได้อย่างถูกต้องตามกติกา รับฟังคำสั่งทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

**สถานที่**

พื้นที่โล่งไม่มีสิ่งกีดขวาง ยาว 20 x 20

**สื่อการเรียน**

1. หลัก จำนวน 6 หลัก
2. เสือเอี่ยม 2 สี สีละ 10 ตัว



**สาระการเรียนรู้** การละเล่นพื้นบ้านไทย : เเตย

**สมรรถภาพที่ส่งเสริม**

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

**คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ**

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

**วิธีเล่น**

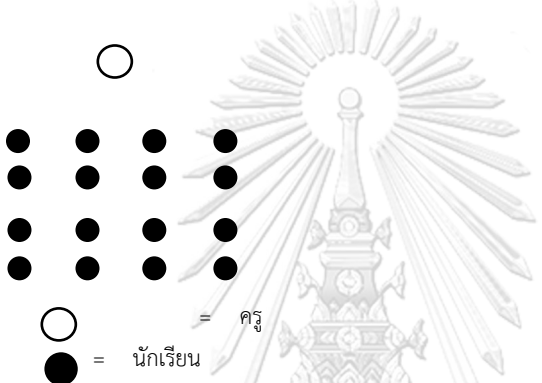
1. ขีดเส้นบนพื้นดินเป็นรูปตารางสี่เหลี่ยมผืนผ้า ซึ่งแต่ละช่องมีขนาดกว้างประมาณ 2 เมตร และยาวประมาณ 2.5 เมตร
  2. แบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่าย ฝ่ายละ 3 คน ฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายป้องกัน อีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายรุก
  3. ฝ่ายป้องกันจะยืนประจำเส้นดังนี้ คือ เส้นสกัด 1 เส้นสกัด 2 เส้นสกัด 3 โดยใช้มือทั้งสองข้างยื่นออกมาป้องกัน พยายามให้มือถูกผู้เล่นให้ได้ จะถูกร่างหรือเครื่องแต่งกายส่วนใดส่วนหนึ่งก็ได้
  4. ส่วนฝ่ายใดบุกเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณเริ่มเล่นฝ่ายบุกทุกคนต้องพยายามหาทางวิ่งหลบหนีฝ่ายป้องกันไม่ให้ฝ่ายป้องกันถูกตัว ถ้าถูกตัวก็ต้องออกจากการเล่นทันที คนอื่น ๆ ที่เหลือก็บุกต่อไป จนผ่านเส้นสกัดทุกเส้น พร้อมกับร้องดัง ๆ ว่า เเตย ถือว่าฝ่ายบุกชนะ ให้เริ่มเล่นใหม่ แต่ถ้าฝ่ายบุกตายทุกคน ก็ให้สลับมาเป็นฝ่ายป้องกัน เล่นสลับกันแบบนี้จนกว่าจะยุติการเล่น
- พัฒนาวิธีการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)

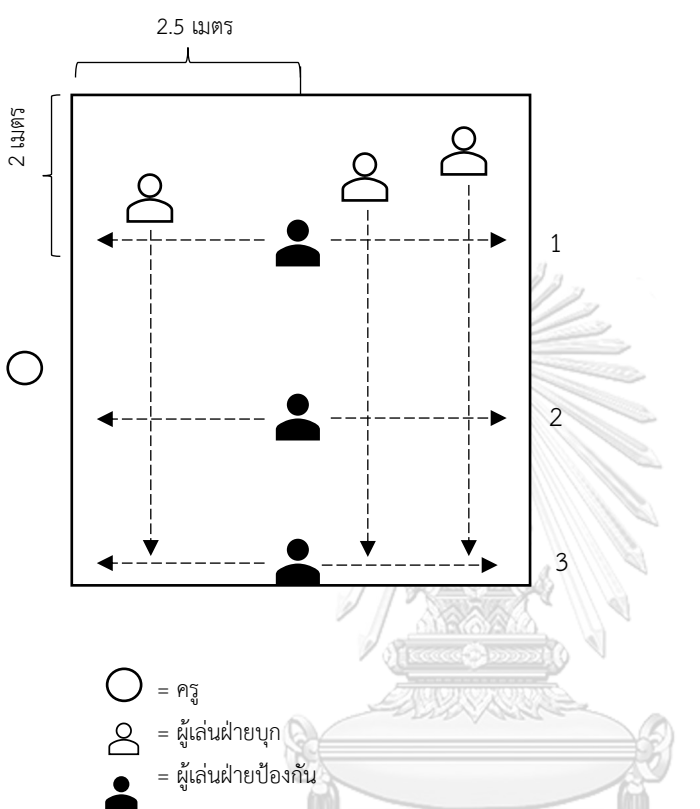
การละเล่นพื้นบ้านไทย : เเตย



ภาพที่มา: <https://sites.google.com/site/thaiplay1213/home/withi-kar-len>

### กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ชี้นำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอบอุ่นร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p>  <p><b>2. ชันจัดกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นเตยให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 ครูแบ่งกลุ่มให้นักเรียน โดยเป็นฝ่ายป้องกัน 3 คน อีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายรุก ครั้งละ 5-7 คน นักเรียนที่เหลือนั่งชมและเชียร์</p> <p>2.3 ฝ่ายป้องกันจะยืนประจำเส้นดังนี้ คือ เส้นสกัด 1 เส้นสกัด 2 เส้นสกัด 3 โดยใช้มือทั้งสองข้างยื่นออกมาป้องกัน พยายามให้มือถูกผู้เล่นให้ได้ จะถูกร่างหรือเครื่องแต่งกายส่วนใดส่วนหนึ่งก็ได้</p> <p>2.4 ส่วนฝ่ายโฉบูกเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณเริ่มเล่นฝ่ายบุกทุกคนต้องพยายามหาทางวิ่งหลบหนีฝ่ายป้องกันไม่ให้ฝ่ายป้องกันถูกตัว ถ้าถูกตัวก็ต้องออกจากการเล่น</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างปลอดภัยและไม่เกิดการบาดเจ็บ</p> <p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นเตย</p> <p>2. นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นได้อดทนรอคอย (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>3. ฝ่ายป้องกันคอยสกัดกัน (ส่งเสริมความคล่องแคล่วและการทรงตัว และ ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★ ฝ่ายป้องกันทำหน้าที่ของตนเอง (ส่งเสริมด้านความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p> <p>4. นักเรียนออกวิ่งและหลบหลีกป้องกัน (ส่งเสริมความคล่องแคล่ว</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p>ทันที คนอื่น ๆ ที่เหลือก็บุกต่อไป จนผ่านเส้นสกัดทุกเส้น พร้อมกับร้องดัง ๆ ว่า เตย ถือว่าฝ้ายบุกชนะ แต่ถ้าฝ้ายบุกตายทุกคน ถือว่าฝ้ายป้องกันชนะ</p> <p>2.5 สลับนักเรียนที่ที่เล่นแล้วให้พัก และให้นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นมาเล่น</p>  <p>○ = ครู  △ = ผู้เล่นฝ้ายบุก  ■ = ผู้เล่นฝ้ายป้องกัน</p> <p><b>3. ขั้นสรุป (10 นาที)</b></p> <p>3.1 ครูนำนักเรียนทำการคล้ายกล้ำมเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</p> <p>3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่อว่าอะไร</li> <li>2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li>3) นักเรียนคนใดที่สามารถวิ่งผ่านเส้นสกัดกันโดยไม่โดนสัมผัส</li> <li>4) นักเรียนคนใดที่โดนสัมผัสที่เส้นสกัดกัน ไม่สามารถผ่านไป</li> </ol> <p>3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</p> <p>3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสุขปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ดื่มน้ำให้เรียบร้อย</p> <p>3.5 ครูให้นักเรียนทำความสะอาดรถก่อนกลับห้องเรียนและสิ่งเล็กแถว</p>	<p>และการทรงตัวและ ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★</p> <p>5. นักเรียนที่ยังไม่ได้เล่นได้อดทนรอคอย (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคล้ายกล้ำมเนื้อ</p> <p>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้นและรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ★</p>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

**การวัดและประเมินผล****เครื่องมือวัดผล**

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นเตยได้ตามกติกากการเล่น (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถเล่นเตยโดยไม่โดนสัมผัสจากฝ่ายตรงข้ามได้ 1 เส้นสกัด (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถเล่นเตยโดยไม่โดนสัมผัสจากฝ่ายตรงข้ามได้ 1 เส้นสกัด ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการเล่นเตย วิ่งในระยะเวลา 12 เมตร ไป/กลับ (PQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการวิ่งในระยะเวลา 12 เมตร ไป/กลับ ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นเตย (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเล่นเตย อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน



## การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16

เวลา 45 นาที

กิจกรรม การละเล่นไอ้เข้ข้ามฝั่ง

ภาคปลาย ปีการศึกษา 2561

ระดับปฐมวัยชั้นปีที่ 2

จำนวนนักเรียน ..... คน

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

เวลา ..... ถึง .....

### สาระสำคัญ

ไอ้เข้ข้ามฝั่ง เป็นการออกกำลังกายที่มีความสนุกสนาน มีกฎกติกาในการเล่นที่ง่าย ได้ฝึกความคล่องแคล่ว เป็นการเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งด้วยความเร็ว เป็นการเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งด้วยความเร็ว การทรงตัวที่ดีไม่ล้ม ได้ใช้สัมพันธ์ตา-มือประสานสัมพันธ์กันในการเตะสัมผัสอีกฝ่ายให้ได้ ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ที่จะต้องเตะฝ่ายตรงกันข้าม มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นไอ้เข้ข้ามฝั่งได้ตามกติกาการเล่น (IQ)
2. นักเรียนสามารถวิ่งข้ามไปยังอีกฝั่งโดยไม่โดนสัมผัสได้ 1 ครั้ง (SO)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการวิ่งหลบหลีก ทรงตัวในระยะทาง 10 เมตร (PQ)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นไอ้เข้ข้ามฝั่ง (AQ)

### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนร้อยละ 80 สามารถเล่นไอ้เข้ข้ามฝั่งได้อย่างถูกต้องตามกติกา รับฟังคำสั่งทำหน้าที่ของตนเองให้สำเร็จและมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพในด้านการประสานงานคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังได้รู้จักความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายตามกติกา ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม ตามจำนวนรอบ มีความซื่อสัตย์รู้จักอดทนรอคอย ขออนุญาต ไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม รู้แพ้ รู้ชนะ

### สถานที่

พื้นที่โล่งไม่มีสิ่งกีดขวาง ยาว 20 x 20

### สื่อการเรียนรู้

1. เทปขาว
2. หลีกจำนวน 6 หลีก

### สาระการเรียนรู้ การละเล่นพื้นบ้านไทย : ไข่เข้ขำผึ่ง

#### สมรรถภาพที่ส่งเสริม

1. ความคล่องแคล่ว
2. การทรงตัว
3. ตา-มือประสานสัมพันธ์

#### คุณธรรมจริยธรรมที่ได้รับ

1. ความซื่อสัตย์
  - 1.1 ขออนุญาต
  - 1.2 การรอคอย
2. ความรับผิดชอบ
  - 2.1. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง

#### วิธีเล่น

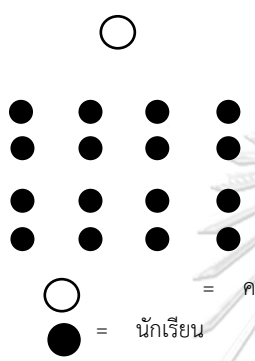
1. เลือกผู้เล่นคนหนึ่งมารับบทเป็นจระเข้ ไห่ยืนบนทางเดินเท้า ซึ่งสมมติว่าเป็นน้ำแล้วคอยไล่จับหรือแตะถูกตัว
  2. ผู้เล่นต้องตกลงกันก่อนว่าจะมี น้ำท่วม หรือไม่ หากตกลงเลือกให้มีน้ำท่วม ผู้เล่นที่รับบทเป็นจระเข้ จะร้องบอกว่า น้ำท่วม เมื่อโอกาสเหมาะมาถึงตอนใดตอนหนึ่ง เมื่อเกิดน้ำท่วมจระเข้ วิ่งออกไปนอกเขตพื้นที่ได้
  3. ผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่พยายามวิ่งข้ามแม่น้ำ ผู้วิ่งทุกคนต้องวิ่งข้ามแม่น้ำอย่างระมัดระวังที่สุดไม่ให้ถูกจระเข้กัด คือการแตะถูกตัวได้
  4. ผู้เล่นคนใดที่ถูกจระเข้แตะตัวได้ ถือว่าแพ้
- พัฒนาวิธีการเล่นจาก วิเชียร เกษประทุม (2550)

### การละเล่นพื้นบ้านไทย : ไข่เข้ขำผึ่ง

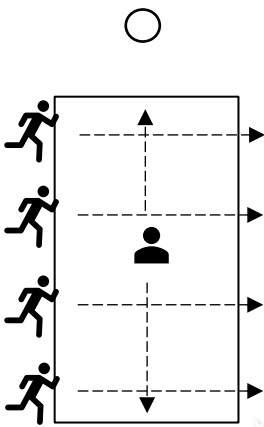




ภาพที่มา: <http://webhtml.horhook.com/section/sec4social/thaiplaying/00530.html>

## กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<p><b>1. ขั้นนำ (10 นาที)</b></p> <p>1.1 ให้นักเรียนจัดแถวตอน 4 แถว แถวละเท่าๆ กัน</p> <p>1.2 ครูกล่าวทักทายและเกริ่นนำจากนั้นครูสำรวจรายชื่อนักเรียน และสอบถามความพร้อมร่างกายของนักเรียน</p> <p>1.3 ครูนำอบอุ่นร่างกาย ให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ พร้อมบริหารข้อต่อ</p> <div style="text-align: center;">  <p>○ = ครู</p> <p>● = นักเรียน</p> </div> <p><b>2. ขั้นจัดกิจกรรม (25 นาที)</b></p> <p>2.1 ครูอธิบายสาธิตวิธีการเล่นไอ้เข้ข้ามฝั่งให้นักเรียนฟัง</p> <p>2.2 ครูเลือกนักเรียนเป็นจระเข้ ให้ยืนบนทางเดินเท้า ซึ่งสมมติว่าเป็นน้ำ</p> <p>2.3 เมื่อได้ยินครูบอกว่า น้ำท่วม ผู้เล่นคนอื่น ๆ พยายามวิ่งข้ามแม่น้ำ ผู้เล่นที่รับบทเป็นจระเข้พยายามจับ ผู้เล่นคนอื่น ๆ พยายามวิ่งข้ามแม่น้ำ</p> <p>2.4 ผู้วิ่งทุกคนต้องวิ่งข้ามแม่น้ำอย่างระมัดระวังที่สุดไม่ให้ถูกจระเข้กัด คือการแตะถูกตัวได้ ผู้เล่นคนใดที่ถูกจระเข้แตะตัวได้ ถือว่าแพ้</p>	<p>1. การอบอุ่นร่างกายและกายบริหารทำให้ร่างกายของนักเรียนมีความพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัยและไม่เกิดการบาดเจ็บ</p> <p>1. นักเรียนฟังคำอธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับการเล่นไอ้เข้ข้ามฝั่ง</p> <p>2. นักเรียนทำหน้าที่ของตนเองตามกติกา (ส่งเสริมความรับผิดชอบ-ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) ★</p> <p>3. วิ่งหลบหลีก (ส่งเสริมความคล่องแคล่วการทรงตัวและตา-มือประสานสัมพันธ์กัน) ★ รอสัญญาณครูบอกว่าน้ำท่วม อดทนรอคอย (ส่งเสริมด้านความซื่อสัตย์-รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อนและไม่แทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม) ★</p> <p>4. วิ่งข้ามแม่น้ำอย่างระมัดระวังไม่ให้ถูกแตะตัว หรือถ้าโดนสัมผัสต้องมาเป็นจระเข้แทน (ส่งเสริมความคล่องแคล่วการทรงตัวและตา-มือประสานสัมพันธ์)</p>



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้
<div style="text-align: center;">  </div> <p>     -----&gt; = ทิศทางการวิ่ง      ○ = ครู   = ผู้เล่น   = ผู้ที่เป็นจระเข้   </p> <p><b>3. ขั้นสรุป (10 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 ครูนำนักเรียนทำการคลายกล้ามเนื้อหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จ</li> <li>3.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม โดยครูตั้งคำถามกับนักเรียน       <ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่เล่นไปมีชื่อว่าอะไร</li> <li>2) กติกาการเล่นเป็นอย่างไร</li> <li>3) นักเรียนคนใดที่สามารถวิ่งไปฝ่ายตรงข้ามได้</li> <li>4) นักเรียนคนใดที่ไม่สามารถวิ่งไปฝ่ายตรงข้ามได้เลย</li> </ol> </li> <li>3.3 ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม</li> <li>3.4 ครูให้นักเรียนไปทำสุขปฏิบัติ ทำความสะอาด ล้างมือ ล้างหน้า ดื่มน้ำให้เรียบร้อย</li> <li>3.5 ครูให้นักเรียนทำความสะอาดก่อนกลับห้องเรียนและล้างเลิกแถว</li> </ol>	<p>กัน) ★</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนรู้จักวิธีการคลายกล้ามเนื้อ</li> <li>2. นักเรียนตอบคำถามโดยการยกมือขึ้นและรอคุณครูอนุญาตให้ตอบคำถาม (ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์-ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม) ★</li> </ol>

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## การวัดและประเมินผล

### เครื่องมือวัดผล

- แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

ประเด็นที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่วัด	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นไอ้เข้าขำฝั่งได้ตามกติกาการเล่น (IQ)	สังเกตจากการตอบคำถาม	คำถามในชั้นเรียน	นักเรียนตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถวิ่งข้ามไปยังอีกฝั่งโดยไมโดนสัมผัสดังได้ 1 ครั้ง (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนสามารถวิ่งข้ามไปยังอีกฝั่งโดยไมโดนสัมผัสดังได้ 1 ครั้ง ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการวิ่งหลบหลีก ทรงตัวในระยะทาง 10 เมตร (PQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ		นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายด้านคล่องแคล่ว การทรงตัว ตา-มือประสานสัมพันธ์กันจากการวิ่งหลบหลีก ทรงตัวในระยะทาง 10 เมตร ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง MQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ	แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ	นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรม (การการขออนุญาต รอคอย และทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง) อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน
5. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นไอ้เข้าขำฝั่ง (AQ)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน		นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน เพลิดเพลิน ในการเล่นไอ้เข้าขำฝั่ง อย่างน้อย 80% ถือว่าผ่าน





ข-2

แบบบันทึกผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายสำหรับเด็กปฐมวัย 5-6 ปี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## แบบบันทึกผลการทดสอบสมรรถภาพทางกาย สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 5-6 ปี

**สมรรถภาพทางกาย** หมายถึง ความสามารถพื้นฐานทางด้านร่างกายที่สามารถทำกิจกรรมได้สอดคล้องกับพัฒนาการตามวัยอายุ 5-6 ปีตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 โดยมุ่งที่จะศึกษา

**ความคล่องแคล่ว** หมายถึง ความสามารถในการปรับเปลี่ยนทิศทางได้อย่างรวดเร็วโดยอาศัยการหดตัวของกล้ามเนื้อมัดใหญ่และมัดเล็กเพื่อทำหน้าที่ประสานกันงานได้อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพในการเคลื่อนที่เพื่อเปลี่ยนทิศทาง ทดสอบได้โดยวิ่งหลบสิ่งกีดขวางได้อย่างคล่องแคล่ว

**การทรงตัว** หมายถึง ความสามารถพื้นฐานของทางร่างกายที่รักษาสมดุลโดยใช้ระบบประสาทและกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ขณะที่ร่างกายอยู่นิ่งหรือมีการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งการเคลื่อนไหวร่างกายต้องเป็นไปอย่างคล่องแคล่วประสานสัมพันธ์และทรงตัวได้โดยไม่เสียการทรงตัว ทดสอบได้โดยเดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว

**ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ตา-มือประสานสัมพันธ์กันของเด็กปฐมวัย** หมายถึง การใช้ตาและมือในขณะที่ทำกิจกรรมให้มีความสัมพันธ์กัน โดยเด็กต้องมีความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็ก เพื่อให้เด็กสามารถควบคุมให้สามารถปฏิบัติหยิบจับสิ่งของได้ ทดสอบได้โดยรับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นได้

### โครงสร้างของแบบวัด

แบบทดสอบสมรรถภาพทางกายสร้างขึ้นจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย ที่เกี่ยวกับแบบทดสอบสมรรถภาพทางกายของเด็กอายุ 5-6 ปี ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 ครอบคลุมตรงตามตัวบ่งชี้สมรรถภาพทางกาย มีรายการดังนี้

- 1) ความคล่องแคล่ว รายการทดสอบ คือ วิ่งหลบสิ่งกีดขวางได้อย่างคล่องแคล่ว ระยะทาง 10 เมตร
- 2) การทรงตัว แบ่งรายการทดสอบได้ดังนี้
  - 2.1) เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน ระยะทาง 10 เมตร
  - 2.2) กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว ระยะทาง 10 เมตร
- 3) สัมพันธ์ตา-มือประสานสัมพันธ์กัน มีรายการทดสอบคือ รับลูกบอล ที่กระดอนขึ้นจากพื้นได้ จำนวน 10 ครั้ง

แบบบันทึกผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายสำหรับเด็กวัย 5-6 ปี

○ ก่อนการทดลอง ○ หลังการทดลอง ทดสอบวันที่.....เดือน.....พ.ศ..... ครั้งที่.....

**คำชี้แจง** ให้ผู้ประเมินใส่สถิติผลการทดสอบตามรายการทดสอบ (จุดทศนิยม 2 ตำแหน่ง) ดังนี้

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	รายการทดสอบ			
		ความคล่องแคล่ว	การทรงตัว		ตา-มือ ประสาน สัมพันธ์กัน
		วิ่งหลบสิ่งกีด ขวาง (วินาที)	เดินต่อเท้าถอยหลัง เป็นเส้นตรงได้โดยไม่ ต้องกางแขน (ระยะทาง/เมตร)	กระโดดขาเดียวไป ข้างหน้าได้อย่าง ต่อเนื่องโดยไม่เสีย การทรงตัว (ระยะทาง/เมตร)	รับลูกบอลที่ กระดอนขึ้น จากพื้น (ครั้ง)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
.					
30					

CHULALONGKORN UNIVERSITY

บันทึกเพิ่มเติม

.....  
 .....  
 .....

ลงชื่อผู้บันทึก.....

วันที่.....



## แบบวัดด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ สำหรับเด็กปฐมวัย อายุ 5-6 ปี

**ความซื่อสัตย์** หมายถึง ความประพฤติอย่างตรงไปตรงมา ชัดเจน ไม่ปิดบัง เปิดเผยด้วยจิตใจบริสุทธิ์ต่อตนเองและผู้อื่น ไม่ยึดสิ่งของของผู้อื่นมาเป็นของตน ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรง เป็นไปตามมาตรฐานที่ 5 คุณธรรมจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์ ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 แบ่งออกเป็น 1) การขออนุญาต 2) การรอคอยเมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่นด้วยตนเอง

**ความรับผิดชอบ** หมายถึง การแสดงออกของการทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จได้ด้วยตนเองด้วยความเพียรพยายาม ทำให้เกิดผลสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ทันตามเวลาที่กำหนด เป็นไปตามมาตรฐานที่ 5 คุณธรรมจริยธรรม ด้านความรับผิดชอบ ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 คือ การทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จด้วยตนเอง เป็นการปฏิบัติตนตามเงื่อนไขจนสำเร็จ

### โครงสร้างของแบบวัด

แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบสร้างขึ้นจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย ที่เกี่ยวกับแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ เลือกแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบที่เหมาะสม กับเด็กอายุ 5-6 ปี ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 ซึ่งมีรายละเอียดกิจกรรมดังนี้ 1 พฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ แบ่งออกเป็น 1.1) ยกมือขึ้นเพื่อรอตอบคำถาม 1.2) รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน 1.3) ไม่แย่งแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำกิจกรรม 2) พฤติกรรมด้านความรับผิดชอบ แบ่งออกเป็น 2.1) ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม 2.2) ทำกิจกรรมตามจำนวนรอบ มีเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริค (Scoring Rubric) 10 ระดับคะแนนดังนี้

คะแนน	ลักษณะพฤติกรรม
10	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง ทุกครั้ง โดยไม่มีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
9	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง บ่อยครั้ง โดยไม่มีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
8	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง บางครั้ง โดยไม่มีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
7	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง นาน ๆ ครั้ง โดยไม่มีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
6	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง ทุกครั้ง โดยมีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
5	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง บ่อยครั้ง โดยมีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
4	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง บางครั้ง โดยมีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
3	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง นาน ๆ ครั้ง โดยมีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
2	หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเอง 1 ครั้ง โดยมีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ
1	หมายถึง นักเรียนไม่เคยสามารถปฏิบัติหรือทำได้ด้วยตนเองเลย แม้มีผู้กระตุ้นหรือผู้ชี้แนะ



### แบบวัดด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

การละเล่นพื้นบ้านไทย กิจกรรม.....สัปดาห์ที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

**คำชี้แจง** ให้ผู้ประเมินใส่หมายเลขคะแนน 1-10 เพียงหมายเลขเดียวที่ตรงกับการประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนเป็นรายบุคคล ตามเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (Scoring Rubric)

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	คุณธรรมจริยธรรม				
		ความซื่อสัตย์			ความรับผิดชอบ	
		การขอ อนุญาต	การรอคอย		ทำงานที่ได้รับมอบหมายจน สำเร็จด้วยตนเอง	
		ยกมือขึ้นเพื่อ รอตอบ คำถาม	รออุปกรณ์ กิจกรรมต่อ จากเพื่อน	ไม่แข่งแถว หรือแทรก เพื่อนขณะทำ กิจกรรม	ทำกิจกรรมได้ ครบทุก กิจกรรม	ทำกิจกรรม ตามจำนวน ครั้ง/รอบที่ กำหนด
1						
2						
3						
4						
5						
6						
·						
30						

บันทึกเพิ่มเติม

.....  
 .....  
 .....

ลงชื่อผู้บันทึก.....  
 วันที่.....



ภาค ค.

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ค-1 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทย

ค-2 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบสมรรถภาพทางกายสำหรับเด็กปฐมวัย 5-6 ปี

ค-3 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทย

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่ 1 การเล่นกระต่ายกระแต**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	0	1	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชั้นนำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 ชั้นจัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							0.96	ใช้ได้

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่ 2 การเล่นเกมกระรอกหาโพรง**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	0	1	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชั้นนำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 ชั้นจัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							0.96	ใช้ได้

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่ 3 การเล่นเกมกุนหาง**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	1	0	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชั้นนำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 ชั้นจัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							0.96	ใช้ได้

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่ 4 การเล่นเกมเสือกินวัว**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชั้นนำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 ชั้นจัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							1.00	ใช้ได้

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่ 5 การเล่นกระต่ายขาเดียว**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	0	1	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชั้นนำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 ชั้นจัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							0.93	ใช้ได้



**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยที่ 6 การละเล่นเรือบก**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	1	0	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการละเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชั้นนำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 ชั้นจัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							0.96	ใช้ได้

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่ 7 การเล่นมอญซ่อนผ้า**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชั้นนำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 ชั้นจัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							1.00	ใช้ได้

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่ 8 การเล่นเกมโบราณเรียกชื่อ (ดวงดาว)**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
	1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	0	1	1			
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	0	1	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชั้นนำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 ชั้นจัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							0.93	ใช้ได้

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา  
ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่ 9 การเล่นกาฟักไข่**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	0	1	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชั้นนำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 ชั้นจัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							0.96	ใช้ได้

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่ 10 การเล่นเกมวิ่งเปี้ยว**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	1	0	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชั้นนำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 ชั้นจัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							0.96	ใช้ได้

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่ 11 การเล่นซ่อนমনนา**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	0	1	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชั้นนำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 ชั้นจัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							0.96	ใช้ได้

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยที่ 12 การละเล่นชิงธง**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	-1	1	1	1	3.00	0.60	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการละเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชั้นนำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 ชั้นจัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							0.93	ใช้ได้

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่ 13 การเล่นลิงชิงหลัก**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชั้นนำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 ชั้นจัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							1.00	ใช้ได้



**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยที่ 14 การละเล่นลิงชิงหาง**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการละเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชั้นนำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 ชั้นจัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							1.00	ใช้ได้

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านไทยที่ 15 การละเล่นเตย**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
	1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	0	0	1			
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการละเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชี้นำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 จัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชี้นำสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							0.93	ใช้ได้

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**ของแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยที่ 16 การเล่นอ้ายเข้ฮ้อยโขง (ไอ้เข้ฮ้อยผั่ง)**

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สารสำคัญมีความเหมาะสม กับเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมและมีจุดเน้นด้าน สมรรถภาพ ความซื่อสัตย์ และ ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับการเล่นพื้นบ้าน ไทย	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้								
4.1 ชั้นนำ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.2 ชั้นจัดกิจกรรม มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
4.3 ชั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>							1.00	ใช้ได้



ค-2

ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบสมรรถภาพทางกายสำหรับเด็กปฐมวัย 5-6 ปี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**แบบทดสอบสมรรถภาพทางกาย**

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
<b>ความคล่องแคล่ว</b>								
1. วิ่งหลบสิ่งกีดขวาง (วินาที)	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>การทรงตัว</b>								
2. เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้ โดยไม่ต้องกางแขน (เมตร)	1	1	1	-1	1	3.00	0.60	ใช้ได้
3. กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่าง ต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว (เมตร)	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>ตา-มือประสานสัมพันธ์</b>								
4. รับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้น (ครั้ง)	1	1	1	-1	1	3.00	0.60	ใช้ได้
<b>รวม</b>							0.80	ใช้ได้



ค-3

ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา**  
**แบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ**

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					ผลรวม ของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปล ผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
	<b>ความซื่อสัตย์</b>							
1. ขออนุญาตเมื่อต้องการอุปกรณ์ เพื่อทำกิจกรรม	1	1	1	-1	1	3.00	0.60	ใช้ได้
2. รออุปกรณ์กิจกรรมต่อจากเพื่อน	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
3. ไม่แข่งแถวหรือแทรกเพื่อนขณะทำ กิจกรรม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
<b>ความรับผิดชอบ</b>								
4. ทำกิจกรรมได้ครบทุกกิจกรรม	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
5. ทำกิจกรรมตามจำนวนครั้ง/ รอบที่กำหนด	1	1	1	-1	0	2.00	0.50	ใช้ได้
<b>รวม</b>							0.82	ใช้ได้



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล นางสาววรรณนิศา พงษ์จรัสกาล  
วัน เดือน ปี เกิด 3 กรกฎาคม 2533  
วุฒิการศึกษา หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY