

**การจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท เพื่อส่งเสริมความสามารถ
ในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย***
**ENHANCING CONCEPTUAL THINKING ABILITY OF EARLY CHILDHOOD USING
LOOSE PARTS PLAY ACTIVITIES**

ไพลิน เจริญศรีทองกุล¹, พีระพร รัตนเกียรติ²

Pailin Charoensrithongkun¹, Peeraporn Rattanakiat²

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม^{1,2}

Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand.^{1,2}

Email : moddangpailin.0636@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านดงเค็ง อำเภอนองสองห้อง จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 จำนวน 16 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท 8 กิจกรรม สัปดาห์ละ 3 กิจกรรม รวมทั้งสิ้น 24 แผน 2) แบบวัดความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ทสามารถพัฒนาความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย โดยหลังการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดรวบยอดสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม ซึ่งมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 34.19 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.71และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์โดยรวมทุกด้านเท่ากับ 84.00

คำสำคัญ : 1. กิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท 2. ความสามารถในการคิดรวบยอด 3. เด็กปฐมวัย

ABSTRACT

The objective of this research was to compare the conceptual thinking of early childhood students before and after providing the loose parts play activities. The sample consisted of 16 male and female students aged 4–5 years studying in Kindergarten Year 2 in the 1st semester of 2022 Academic year, Ban Dongkeng School under Khon kaen Primary Educational Service Area Office 3. The research Instruments were 1) plans for loose parts play activities, 2) a conceptual thinking test of early childhood. The data were statistically analyzed by mean, standard deviation, and relative development score.

The finding of this research was the conceptual thinking of childhood students after learning using loose parts play activity was higher than before. The research finding was the conceptual thinking of early childhood students was higher with 34.19 average scores, 2.71 standard deviation, and 84.00 relative development of all aspects scores after providing the loose parts play activities.

Keywords : 1. Loose parts play activities 2. The conceptual thinking ability 3. Early childhood

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

การคิดเป็นกระบวนการทางสมองของมนุษย์ซึ่งมีศักยภาพสูงมาก และเป็นส่วนที่ทำให้มนุษย์แตกต่างไปจากสัตว์อื่น ๆ ผู้มีความสามารถสูงในการคิด สามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้คล่องไปได้และมีการพัฒนาชีวิตของตนให้เจริญงอกงามยิ่ง ๆ ขึ้นไป ผู้มีความสามารถในการคิดจึงมักได้รับการยกย่องให้เป็นผู้นำในองค์กรหรือกลุ่มต่าง ๆ การคิดมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากการคิดเป็นปัจจัยภายในที่มีอิทธิพลต่อการกระทำและการแสดงออกของบุคคล ดังนั้น การพัฒนาความสามารถในการคิดจึงเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญของการจัดการศึกษาตลอดมา แต่จะทำได้มากน้อยหรือดีเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับความรู้ ความเข้าใจ และปัจจัยต่าง ๆ ที่เอื้ออำนวย (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา, 2552) และการคิดเป็นความสามารถทางสติปัญญาที่เกิดขึ้นในบุคคลที่ทำให้เกิดการรับรู้และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตั้งแต่แรกเกิด การคิดเป็นเรื่องที่มีความสำคัญและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมหาศาล (พัชรา พุ่มพชาติ, 2561) ซึ่งความสามารถในการคิดเป็นเรื่องสำคัญที่ควรเริ่มตั้งแต่ช่วงปฐมวัย เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่สมองกำลังพัฒนาเต็มที่และธรรมชาติของวัยที่ช่างสังเกต ชอบสำรวจ ช่างซักช่างถาม และอยากรู้อยากเห็น การพัฒนาการคิดให้แก่เด็กปฐมวัยช่วยให้เด็กสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน และยังเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้สามารถแก้ปัญหาและตัดสินใจได้อย่างเหมาะสมและมีเหตุผล ทั้งยังเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้และการคิดในระดับที่สูงขึ้น (อรุณี ทรดาล, 2563)

เด็กปฐมวัยเริ่มรู้จักใช้ความคิด ความเข้าใจและเหตุผลง่าย ๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาด้านสติปัญญา หากเด็กได้รับการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมกับวัยจะช่วยพัฒนาด้าน

สติปัญญาตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) การประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา เป็นกระบวนการสนับสนุนให้เด็กได้รับรู้และเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม บุคคล และสื่อต่างๆ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กพัฒนาการใช้ภาษา จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การคิดเชิงเหตุผล การคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัว และมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ต่อไป ซึ่งความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้และนำไปสู่การแก้ปัญหาได้ คือมีความสามารถในการคิดรวบยอด ดังที่ รัฏฐา ดวงใจ (2559) กล่าวว่า การพัฒนาความคิดรวบยอดเป็นสิ่งสำคัญ เพราะความคิดรวบยอดเป็นพื้นฐานความคิดที่สำคัญของความคิดทั้งหมด ในการเรียนรู้เพื่อสร้างความคิดรวบยอดมีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงได้ เพราะการเรียนรู้ความคิดรวบยอดในระดับต่ำจะเป็นการยากหรือไม่อาจเรียนรู้ในระดับสูงได้ เพราะการเรียนรู้ความคิดรวบยอดช่วยให้บุคคลเรียนรู้ และเข้าใจสิ่งต่างๆ รอบตัวได้ง่ายขึ้น ทำให้สามารถจัดประเภทสิ่งต่างๆ ให้ง่ายต่อการรับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุ เรื่องราว หรือเหตุการณ์ต่างๆ สามารถตัดสินใจได้ถูกต้อง อันเป็นประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา

ในการจัดกิจกรรมพัฒนาความคิดรวบยอด ครูสามารถจัดกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย ทั้ง การเล่นเกมการศึกษา การเล่นเสรี กิจกรรมสร้างสรรค์ การฝึกออกแบบชิ้นงาน การศึกษานอกสถานที่ ให้เด็กได้ปฏิบัติจริง เปิดโอกาสให้เด็กสัมผัสเรียนรู้สิ่งต่างๆ ผ่านประสาทสัมผัส เป็นต้น ซึ่งการเล่นนั้นเป็นการตอบสนองความต้องการของเด็ก เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาสติปัญญาให้แก่เด็ก และการเล่นจะพัฒนาไปตามลำดับขั้นตั้งแต่การเล่นกับตนเอง แล้วจึงนำไปสู่การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์เริ่มรู้จักใช้ความคิด มโนภาพและจินตนาการให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่น และขั้นการเล่นที่สื่อความคิดความเข้าใจในระยษนี้เด็กจะมีความคิดรวบยอดมากขึ้น เป็นขั้นที่เด็กสามารถเชื่อมโยงความคิดได้สามารถนำไปใช้กับสถานการณ์ต่างๆ ได้สอดคล้องกับ สุมาลี บัวหลวง (2557) กล่าวว่า การเล่นเป็นธรรมชาติของเด็ก เป็นการสนองตอบความต้องการ และความพึงพอใจของเด็ก ซึ่งเด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการเล่นตามลำดับขั้น โดยเริ่มจากการเล่นเกี่ยวกับตนเองก่อนแล้วจึงนำไปสู่การเล่นกับวัตถุโดยการสัมผัสที่เป็นรูปธรรม และในที่สุดเด็กก็จะพัฒนาไปถึงการเล่นขั้นสัญลักษณ์ เด็กสามารถนำผลการเรียนรู้ที่ค้นพบมาปรับใช้ในการคิดแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล สำหรับการพัฒนาความคิดรวบยอดที่ได้จากการเล่นนั้นวัสดุ วิธีการเล่น สามารถส่งเสริมความคิดของเด็กได้ ซึ่งการเล่นแบบลูสพาร์ทได้เปิดโอกาสให้เด็กได้สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ผ่านการเล่นกับวัสดุที่หลากหลาย สร้างสรรค์ชิ้นงานตามความสนใจและความต้องการของเด็ก ทำให้เด็กเกิดการค้นพบตนเอง ได้สัมผัสกับสิ่งต่างๆ รอบตัว เห็นคุณค่าสิ่งรอบตัว สามารถนำสิ่งต่างๆ มาต่อยอดและคิดเชื่อมโยงกับชีวิตจริงได้ การเล่นสามารถสะท้อนความเป็นวัฒนธรรมได้ การเล่นแบบลูสพาร์ทสามารถส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็กได้อย่างสมบูรณ์

จากสภาพที่พึงประสงค์ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ ในตัวบ่งชี้มีความสามารถในการคิดรวบยอดซึ่งเป็นเป้าหมายในการพัฒนาเด็ก ระหว่างอายุ 4-5 ปี ยากพัฒนาเด็กให้มีสภาพที่พึงประสงค์ให้เป็นไปตามความสามารถตามวัยที่คาดหวังให้เด็กเกิด

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะจัดการกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยในโรงเรียนบ้านดงเค็ง และเพื่อส่งเสริมบริบทและกิจกรรมการเรียนการสอนนอกห้องเรียนให้มีความหลากหลาย น่าสนใจมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากการเล่นตามแนวลูสพาร์ทสามารถจัดหาวัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาใช้ประกอบการเล่นได้ง่ายผลจากการศึกษาครั้งนี้จะเป็นแนวทางและเป็นประโยชน์ต่อผู้เกี่ยวข้องในการพัฒนาความคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดการกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท

2.1 เพื่อศึกษาพัฒนาการสัมพัทธ์ของกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท

3. ประโยชน์ที่รื้อรับจากการวิจัย

3.1 เด็กปฐมวัยได้รับการพัฒนาความสามารถในการคิดรวบยอดโดยการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ทตามสภาพที่พึงประสงค์ของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถบอกลักษณะจับคู่ จำแนก และเรียงลำดับ

3.2 ครูได้ศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ทไปใช้ในการจัดกิจกรรมชั้นอนุบาลต่อไป

3.3 เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในระดับชั้นอนุบาลและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ได้ใช้เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจเลือกเป็นนวัตกรรมในการพัฒนาความคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ One Group Pretest-Posttest Design (ไพศาล วรคำ, 2562) ตามตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองแบบ One Group Pretest-Posttest Design

การสุ่ม	กลุ่ม	ทดสอบก่อน	สิ่งทดลอง	ทดสอบหลัง
-	E	O ₁	X	O ₂

เมื่อ E แทน กลุ่มทดลอง

O₁ แทน การทดสอบก่อนการทดลอง

X แทน การดำเนินกิจกรรม

O₂ แทน การทดสอบหลังการทดลอง

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านดงเค็ง อำเภอนองสองห้อง จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 จำนวน 16 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท 8 กิจกรรม สัปดาห์ละ

3 กิจกรรม รวมทั้งสิ้น 24 แผน 2) แบบวัดความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย โดยค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.93 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

วิธีดำเนินการทดลอง

การทดลองในครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ดำเนินการทดสอบด้วยแบบวัดความสามารถในการคิดรวบยอดก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท
2. ทดลองการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ทเป็นเวลา 8 สัปดาห์สัปดาห์ละ 3 วัน วันละประมาณ 50-60 นาทีรวม 24 ครั้ง
3. ดำเนินการทดสอบด้วยแบบวัดความสามารถในการคิดรวบยอดหลังกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท
4. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ

5. ผลการวิจัย

5.1 การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยโดยรวมและรายด้านก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยโดยรวมและรายด้านก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท

ความสามารถในการคิดรวบยอด ของเด็กปฐมวัย	N	ก่อนการจัดกิจกรรม		หลังการจัดกิจกรรม	
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. การบอกลักษณะ	16	5.56	0.96	8.00	1.10
2. การจับคู่	16	5.63	0.89	8.94	0.25
3. การจำแนก	16	6.63	0.96	8.69	0.79
4. การเรียงลำดับ	16	6.13	0.89	8.56	0.81
รวม	16	23.94	3.30	34.19	2.71

จากตารางที่ 2 เมื่อพิจารณาโดยรวมพบว่า เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดรวบยอดหลังการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ทสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท ดังนี้ ผลคะแนนก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ทโดยรวม $\bar{X} = 23.94$, S.D. = 3.30 และเมื่อแยกเป็นรายด้านพบว่า มีผลคะแนนด้านการบอกลักษณะ $\bar{X} = 5.56$, S.D. = 0.96, มีผลคะแนนด้านการจับคู่ $\bar{X} = 5.63$, S.D. = 0.89, มีผลคะแนนด้านการจำแนก $\bar{X} = 6.63$, S.D. = 0.96, มีผลคะแนนด้านการเรียงลำดับ $\bar{X} = 6.13$, S.D. = 0.89 และหลังการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ทโดยรวม $\bar{X} = 34.19$, S.D. = 2.71 และเมื่อแยกเป็นรายด้านพบว่า มีผลคะแนนด้านการบอกลักษณะ

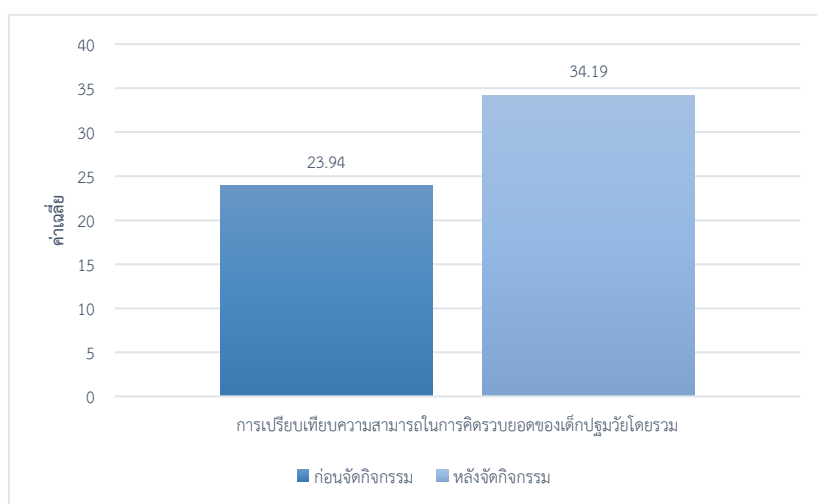
$\bar{X} = 8.00$, S.D. = 1.10, มีผลคะแนนด้านการจับคู่ $\bar{X} = 8.94$, S.D. = 0.25, มีผลคะแนนด้านการจำแนก $\bar{X} = 8.69$, S.D. = 0.79, มีผลคะแนนด้านการเรียงลำดับ $\bar{X} = 8.56$, S.D. = 0.81

ตารางที่ 3 คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์การจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท

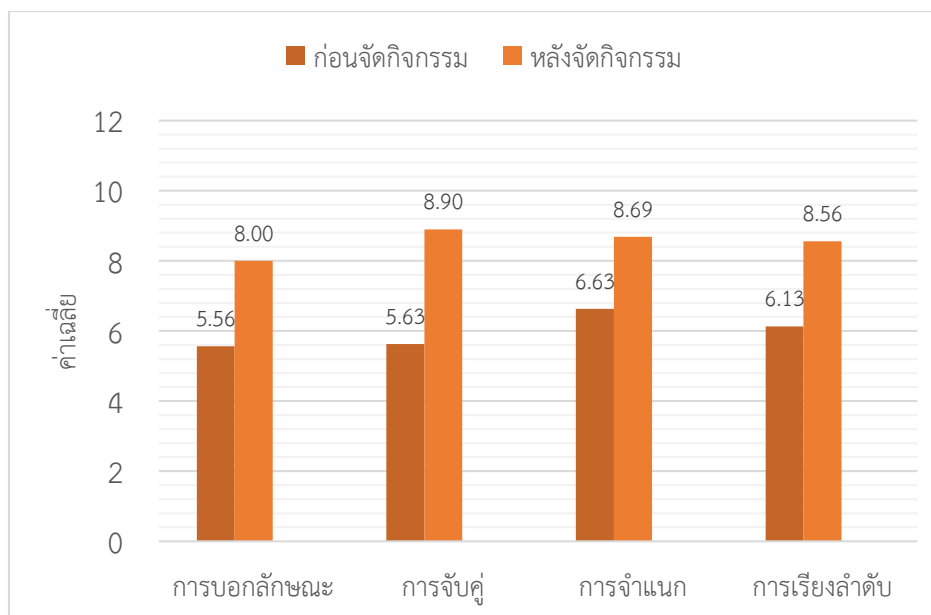
ความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย	N	คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์	ระดับ
1. การบอกลักษณะ	16	71	สูง
2. การจับคู่	16	98	สูงมาก
3. การจำแนก	16	87	สูงมาก
4. การเรียงลำดับ	16	85	สูงมาก
รวม	16	84	สูงมาก

ผลการวิเคราะห์ตามตารางที่ 3 พบว่า ผลพัฒนาการสัมพัทธ์ของความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท โดยรวมระดับพัฒนาการอยู่ที่ระดับสูงมาก มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เท่ากับ 84 และเมื่อพิจารณาคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์รายด้าน พบว่า ด้านที่มีระดับพัฒนาการสัมพัทธ์อยู่ระดับสูงมาก ได้แก่ ด้านการจับคู่ เท่ากับ 98, ด้านการจำแนก เท่ากับ 87 และด้านการเรียงลำดับเท่ากับ 85 และด้านที่มีระดับพัฒนาการสัมพัทธ์อยู่ระดับสูง ได้แก่ ด้านการบอกลักษณะ เท่ากับ 71

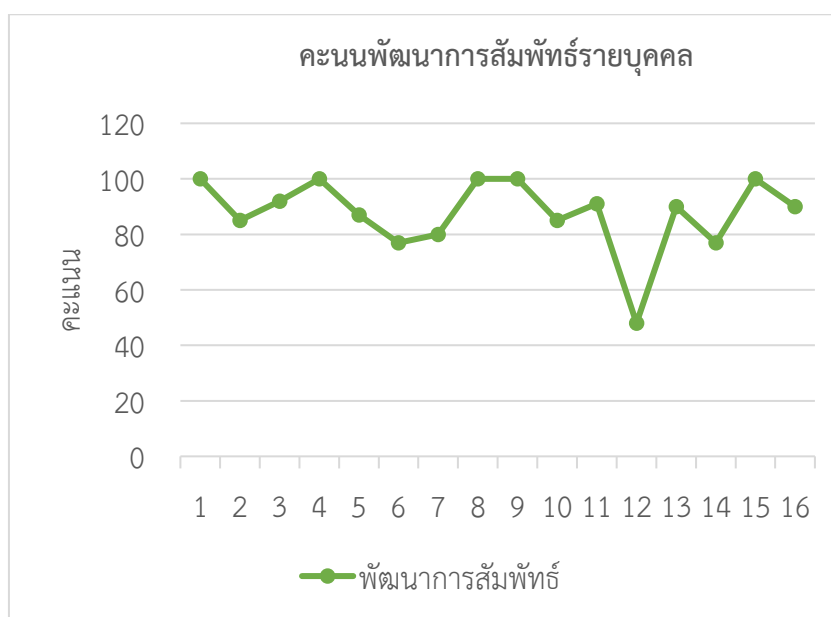
ผู้วิจัยได้นำผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยโดยรวมและรายด้านก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์รายบุคคล โดยนำมาเสนอเป็นแผนภูมิแท่ง ดังแสดงในภาพที่ 1,2 และ 3 ตามลำดับ



ภาพที่ 1 การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยโดยรวมก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท



ภาพที่ 2 การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยรายด้านก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท



ภาพที่ 3 คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์รายบุคคล

จากภาพที่ 3 เมื่อพิจารณาคะแนนพัฒนาการเป็นรายบุคคลจากคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์พบว่า เด็กส่วนใหญ่มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ความสามารถในการคิดรวบยอดระดับสูงมาก จำนวน 15 คน และมีพัฒนาการสัมพัทธ์ความสามารถในการคิดรวบยอดอยู่ในระดับกลาง จำนวน 1 คน ตามลำดับ

6. อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวสุพาร์ทพบว่า เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดรวบยอดสูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวสุพาร์ทซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวสุพาร์ทเป็นกิจกรรมที่พัฒนาความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยสูงมากขึ้น สามารถอภิปรายได้ดังนี้

6.1 การจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวสุพาร์ท เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระกับวัสดุอุปกรณ์ที่มีทั้งในและนอกห้องเรียน ไม่จำกัดวิธีการเล่น แต่อยู่ภายใต้กฎและกติกาที่เด็กและครูร่วมกันสร้างขึ้นก่อนเล่น ซึ่งเด็กสามารถเล่นและออกแบบสร้างชิ้นงานใหม่ได้อย่างหลากหลายวิธี ด้วยความคิดและความต้องการของเด็ก โดยใช้วัสดุหรืออุปกรณ์ต่างๆ ทั้งที่เป็นธรรมชาติและสิ่งที่อยู่รอบตัวเด็ก โดยครูคอยช่วยเหลือ ส่งเสริมและสนับสนุนกระตุ้นด้วยคำถาม และแนะนำในรูปแบบต่าง ๆ สอดคล้องพัทธนันท์ เกิดคง (2560) กล่าวว่า การเล่นของเด็กเกิดจากความอยากรู้อยากเห็นอยากทดลองลงมือทำด้วยตนเอง สิ่งที่อยู่รอบๆ ตัว สิ่งต่างๆ เป็นประสบการณ์ใหม่ ในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ การเล่นเกิดจากความสงสัย และต้องการคำตอบด้วยตนเองกิจกรรมการเล่นเริ่มจากการสำรวจ การสร้าง การทดลอง การจัดกลุ่ม แยกประเภท การเปรียบเทียบสิ่งของรอบตัว เช่น ของเล่น ของใช้ในชีวิตประจำวัน การกระตุ้นที่สำคัญต่อทักษะด้านสติปัญญา การได้เล่นลงมือปฏิบัติโดยผ่านประสาทสัมผัส ทั้ง 5 หู ตา จมูก ลิ้น ผิวกายสัมผัส เด็กมีโอกาสได้สัมผัส สิ่งต่างๆ เป็นการกระตุ้นประสาทสัมผัสที่ดี กระตุ้นการทำงานของสมองเช่น การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การใช้ภาษา ฟัง พูด อ่าน เขียน จินตนาการ ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ทำให้เด็กพัฒนาอย่างสมบูรณ์ จากตัวอย่างการจัดกิจกรรมตลาดสด ในชั้นสำรวจ เด็กการออกสำรวจพื้นที่ และสำรวจเศษวัสดุต่างๆ ที่ต้องนำมาใช้ในการเล่น เตรียมของในร้านเพื่อเปิดร้านขายของ และการสังเกตลักษณะวัสดุที่เด็กและครูช่วยกันเตรียมมา โดยครูกระตุ้นด้วยคำถามว่าวัสดุที่มีหรือที่นำมามีอะไรบ้าง มีลักษณะอย่างไร เคยเห็นที่ไหน เด็กๆ ช่วยกันหามาจากที่ไหน ส่งเสริมให้เด็กบอกลักษณะที่ตนเองสังเกตเห็น ขั้นการเล่น เด็กเล่นบทบาทสมมติแสดงทั้งเป็นผู้ซื้อและผู้ขายสอดคล้องกับ Piaget กล่าวว่า เด็กจะเรียนรู้ผ่านกระบวนการรับรู้และกระบวนการคิด ซึ่งการเล่นของเด็กจะช่วยให้เด็กได้พัฒนาทั้งกระบวนการรับรู้และกระบวนการคิด เช่น การที่เด็กอายุต่ำกว่า 2 ขวบ เล่นในลักษณะที่เป็นการฝึกหัดและการแสดง จะช่วยให้เด็กได้แสดงบทบาทสมมติ ทั้งที่ตามหลักของพัฒนาการแล้วเด็กยังไม่สามารถทำได้ แต่เขาก็ทำได้ เพียงเท่านี้ จึงกล่าวว่า การเล่นมีผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก คือช่วยให้เกิดความสมดุลระหว่างการรับรู้ประสบการณ์ใหม่และการปรับประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ เมื่อ 2 กระบวนการนี้สมดุลจะช่วยให้เกิดการพัฒนาทางสติปัญญาหลังจากที่เด็กๆ เตรียมวัสดุและกำหนดขอบเขตของร้าน พร้อมเปิดร้านทำการขายของ เด็กๆ จะสร้างข้อตกลงร่วมกันในการกำหนดสิ่งที่ใช้แทนเงินในการซื้อขายกันก่อน สิ่งที่ได้ร่วมกันใช้แทนเงินคือฝาขวดน้ำ จากนั้นเด็กจะเริ่มเล่นบทบาทสมมติเป็นทั้งผู้ซื้อและผู้ขาย สอดคล้องกับ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์(Piaget) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นของเด็กว่า การเล่นเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาสติปัญญาให้แก่เด็ก และการเล่นจะพัฒนาไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาตั้งแต่วัยทารกจนถึงวัยเด็กตอนปลาย พัฒนาการของการเล่นแบ่งออกเป็นขั้นต่างๆ ซึ่งขั้น

การเล่นที่สื่อความคิดความเข้าใจ (Reflective Stage) อายุเด็กประมาณ 4 - 7 ปี ในระยะนี้เด็กจะมีความคิดรวบยอดมากขึ้น และสลับซับซ้อนยิ่งขึ้น เด็กสามารถรับรู้การจัดหมวดหมู่หรือประเภทวัตถุ และเหตุการณ์ต่างๆ ได้ ตลอดจนมีพัฒนาการทางภาษาดีพอจะสื่อสารกับคนอื่นได้ การเล่นส่วนใหญ่ในระยะนี้จึงเป็นรูปแบบการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และขั้นตอน โดยที่เด็กจะสามารถใช้สัญลักษณ์ และอ้างอิงวัตถุที่ไม่อยู่ในขณะนั้นได้โดยใช้ภาษาและท่าทางในการแสดงออกความคิดนั้นๆ และในขณะที่เล่น เด็กจะใช้วัตถุสิ่งใดสิ่งหนึ่งแทนสิ่งของสิ่งหนึ่งขึ้น เช่น ใช้ดินผสมน้ำแทนขนมครก การใช้ผงไข่แทนหม้อขนมครก (พัชรินทร์ ลิ้มสุปรียารัตน์, 2549) สอดคล้องกับ นกเนตร ธรรมบวร (2546) กล่าวเพิ่มเติมถึงพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์โดยการเล่นแบบสัญลักษณ์ (Symbolic play) หมายถึง การเล่นที่ผู้เล่นใช้วัตถุชนิดใดชนิดหนึ่งแทนวัตถุอีกชนิดหนึ่ง เพียเจต์ถือว่าการเล่นชนิดนี้เป็นจุดเริ่มต้นของขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา หรือความคิดที่เรียกว่า pre-operation intelligence จากข้อค้นพบดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท สามารถนำมาใช้ในการจัดประสบการณ์เพื่อให้เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดรวบยอดได้ดีขึ้น

ความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านที่มีระดับพัฒนาการสัมพัทธ์อยู่ระดับสูงมากมี 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจับคู่, ด้านการจำแนก และด้านการเรียงลำดับ สามารถอธิบายตามลำดับ ดังนี้

ด้านการจับคู่ เป็นความสามารถในการจัดวัตถุสิ่งของที่มีความเหมือนกันที่มีความสัมพันธ์กันจำนวนเท่ากัน หรือประเภทเดียวกันเข้าด้วยกันเข้าคู่กัน การจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท มีรูปแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กสามารถเลือกเล่นกับตนเอง เล่นเป็นคู่ เล่นเป็นกลุ่มโดยเล่นตามความต้องการที่จะเล่นหรือจะสร้างชิ้นงาน และเป็นกิจกรรมที่เด็กสามารถเลือกเล่นกับสิ่งของหรือวัตถุต่างๆ ที่เหมือนกัน ต่างกัน หรือมีความสัมพันธ์กันได้อย่างอิสระ เช่น กิจกรรมตลาดสด เด็กที่มีความต้องการหรือสนใจอยากเปิดร้านขายสิ่งของอย่างใดอย่างหนึ่งเหมือนกัน หรือเด็กจะจับคู่กันเล่นจากอุปกรณ์ที่หาหรือเตรียมมาจากบ้านที่เหมือนกันหรือคล้ายกันจะช่วยให้เด็กเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการขายของร่วมกันและขณะที่เด็กกำลังเล่น เด็กจะเกิดความสามารถด้านการจับคู่โดยไม่รู้ตัว เช่น การจับคู่ช้อนกับส้อม การจับคู่แก้วน้ำกับหลอดดูด การจับคู่ครกกับสาก การจับคู่ผักหรือผลไม้ชนิดเดียวกัน จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมได้สอดคล้องกับ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช (2560) การสนับสนุนให้เด็กได้รับรู้ และเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมบุคคลและสื่อต่างๆ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กพัฒนาการใช้ภาษาจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การคิดเชิงเหตุผล และการคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัวและมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ต่อไป มาจากประสบการณ์สำคัญ คือ การจับคู่ การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับสิ่งต่างๆ ตามลักษณะความยาว/ความสูง/น้ำหนักปริมาตร

ด้านการจำแนกเนื่องจากการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท ในทุกๆ กิจกรรมจะใช้วัสดุ สิ่งของที่ใช้ในการเล่นหลากหลายทั้งชนิด ขนาด สี รูปร่าง รูปทรง หลังจากที่ได้เด็กๆ เล่นเสร็จจะต้องมีการเก็บสิ่งของโดยการแยกสิ่งของที่สามารถใช้เล่นในครั้งต่อไปได้ เช่น ขวดน้ำ แก้วพลาสติก ฝาขวดน้ำ กล่องพลาสติก เป็นต้น กับสิ่งที่ใช้แล้วไม่สามารถนำกลับมาเล่นได้ อีก เช่น เศษกระดาษลัง ชิ้นเล็ก เทปที่ติดแล้ว ไม้ เศษผ้า เศษเชือกเล็กๆ หลอดน้ำที่ตัดไปแล้ว เป็นต้นและหลังจากเล่นหรือ

สร้างชิ้นงานเสร็จเด็กจะมีการจัดกลุ่ม กำหนดหลักเกณฑ์บางอย่างในการเพื่อจำแนกความแตกต่างของชิ้นงาน เช่น ลักษณะชิ้นงานรูปร่างที่เหมือนกัน ชิ้นงานที่มีลักษณะการเล่นที่เหมือนหรือคล้ายกัน เมื่อครูตั้งคำถามหรือกำหนดหลักเกณฑ์อย่างใดอย่างหนึ่งเด็กจะเกิดการสังเกตแล้วเกิดการจำแนกความแตกต่างของชิ้นงานเกิดขึ้น สอดคล้องกับ Ebel ที่กล่าวว่า ความคิดรวบยอดเป็นการคงที่ของการตอบสนองของสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมีการสรุปครอบคลุมและมีการจำแนกความแตกต่างรวมอยู่ด้วย (ไศรดา ไชยชนะ, 2549) สอดคล้องกับ วิชัย วงษ์ใหญ่ (2562) ที่กล่าวว่า กระบวนการสร้างความคิดรวบยอดขึ้นจำแนกความแตกต่างเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนกำหนดหลักเกณฑ์บางอย่างเพื่อการจำแนกความแตกต่างเกี่ยวกับข้อมูลนั้นด้วยตนเอง ซึ่งกฎเกณฑ์ดังกล่าวจะนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอดเช่น การให้ผู้เรียนกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับความแตกต่างของลักษณะดอกไม้แต่ละชนิด เป็นต้นขึ้นหาหลักเกณฑ์ร่วมเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสังเคราะห์ลักษณะร่วมหรือองค์ประกอบร่วมกันของข้อมูลที่ได้จำแนกไว้แล้วในขั้นที่ 2 ซึ่งเป็นคุณสมบัติของความคิดรวบยอด คือ การมีลักษณะร่วมที่สามารถสรุปอ้างอิง (Generalization) ได้ เช่น การให้ผู้เรียนสังเคราะห์ลักษณะร่วมของดอกไม้กลุ่มต่างๆ ที่จำแนกไว้ ว่าดอกไม้กลุ่มต่างๆ มีลักษณะร่วมอะไร เป็นต้น คำตอบที่ได้จะเป็นความคิดรวบยอดของดอกไม้

ด้านการเรียงลำดับเป็นการเปรียบเทียบสิ่งของมากกว่าสองสิ่งขึ้นไปอาจใช้เกณฑ์ตามลักษณะ หรือคุณสมบัติในการจัดเรียง โดยเด็กต้องมีความเข้าใจในการเปรียบเทียบ ซึ่งการเรียงลำดับจะมีเกณฑ์ต่างๆ เช่น เรียงจากสูงที่สุดมาหาต่ำที่สุด เรียงจากขนาดใหญ่มาหาขนาดเล็ก เรียงตามความยาว เรียงตามตัวอักษร เป็นต้น ซึ่งการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวสุสพาร์ทชั้นการเล่น เด็กจะมีลำดับในการเล่นและการสร้างชิ้นงานก่อนหลังตามลำดับ ผู้วิจัยจะต้องกระตุ้นให้เกิดการคิดรวบยอดในขั้นสรุป เช่น กิจกรรมเชือกมหัศจรรย์ ในขั้นตอนการเล่น เด็กจะมีลำดับในการสร้างชิ้นงานสร้างเบ็ดตกปลา ขั้นแรกเด็กอาจจะตัดขวดน้ำ เลือกเชือกที่จะใช้แล้วตัดวัดความยาวที่ตนเองต้องการแล้วมัดกับขวดให้แน่น ใช้ไม้ต่อกับเชือกเพื่อใช้เป็นท่อนจับ ในขั้นการเล่นเด็กจะสร้างชิ้นงานหรือออกแบบการสร้างชิ้นงานที่เหมือนกันหรือคล้ายกัน แต่ลำดับขั้นตอนในการทำไม่เหมือนกัน ในขั้นสรุปจะต้องกระตุ้นให้เกิดความสามารถในการคิดรวบยอดโดยใช้คำถาม เช่น ให้เด็กลองพูดอธิบายการสร้างชิ้นงานของตนเอง เด็กจะเกิดความสามารถในการเรียงลำดับการสร้างชิ้นงานก่อนหลังตามลำดับที่ตนเองสร้างขึ้น และชิ้นงานของใครที่มีลักษณะที่คล้ายกัน ให้ลองเรียงลำดับขนาดชิ้นงาน ความยาวของเบ็ดตกปลาว่าใครมีเบ็ดตกปลายาวที่สุดไปสั้นที่สุดจากตัวอย่างจะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมได้สอดคล้องกับ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) การสนับสนุนให้เด็กได้รับรู้ และเรียนรู้สิ่งต่างๆรอบตัวผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมบุคคลและสื่อต่างๆ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กพัฒนาการใช้ภาษาจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การคิดเชิงเหตุผล และการคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆรอบตัวและมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ต่อไป คือ ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา การบอกและการเรียงลำดับสิ่งต่างๆ ตามลักษณะความยาว/ความสูงน้ำหนักรีมาตรเรียงลำดับกิจกรรมหรือเหตุการณ์ตามช่วงเวลา

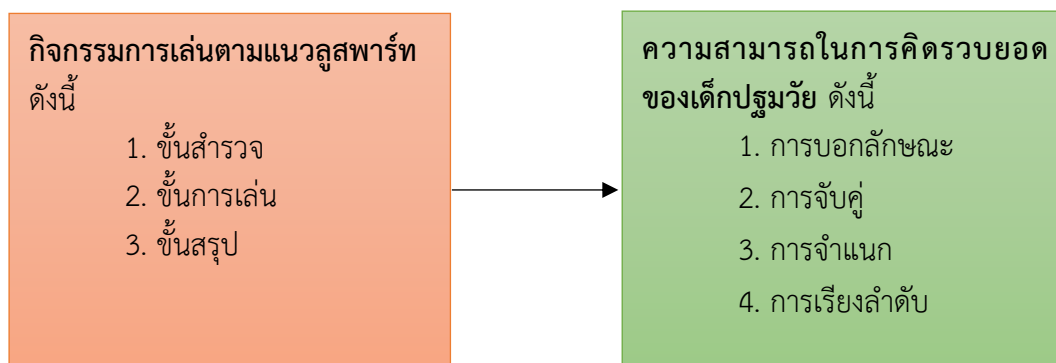
จากเหตุผลดังกล่าว จึงทำให้เด็กมีความสามารถในการคิดรวบยอดทั้ง 3 ด้าน มีระดับพัฒนาการสัมพัทธ์อยู่ระดับสูงมาก และด้านที่มีระดับพัฒนาการสัมพัทธ์อยู่ระดับสูง ได้แก่ ด้านการบอกลักษณะ สามารถอธิบายได้ดังนี้

ด้านการบอกลักษณะ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ทมีความสามารถในการคิดรวบยอดเพิ่มสูงขึ้น เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ทมีรูปแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ สังเกตสิ่งของวัตถุใดวัตถุหนึ่ง และพื้นที่บริเวณรอบๆ โดยการสังเกตจะต้องใช้ประสาทสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง เข้าไปสัมผัสโดยตรงกับสิ่งต่างๆ เพื่อค้นหาข้อมูล หรือ รายละเอียดของสิ่งต่างๆ เพื่อนำไปสู่การบอกลักษณะและส่วนประกอบสิ่งของหรือเหตุการณ์นั้นๆ ได้ สอดคล้องกับ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) แนวทางการจัดประสบการณ์การประเมินพัฒนาการที่เกี่ยวข้องกับความคิดรวบยอด ควรจัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับแบบการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง เช่น การจัดกิจกรรมใบไม้หลากสี เด็กได้ออกสำรวจใบไม้ที่มีในบริเวณรอบๆโรงเรียน แล้วสังเกตลักษณะสีของใบไม้ พื้นผิวของใบไม้หลังจากที่สัมผัส ขนาดของใบไม้ นอกจากนี้เด็กยังได้สำรวจวัสดุอุปกรณ์ที่จะนำมาเล่นหรือสร้างสรรค์ผลงานมีลักษณะอย่างไรบ้าง สี พื้นผิว ขนาด รูปร่าง รูปทรง การใช้งานหรือเด็กๆเคยพบเห็นที่ใดบ้าง และหลังจากเด็กสร้างสรรค์ผลงานหรือหลังจากเล่นเสร็จเด็กๆได้นำเสนอวิธีการเล่นหรือนำเสนอชิ้นงานของตนเองหรือร่วมกันนำเสนอเป็นคู่ หรือกลุ่มว่าชิ้นงานมีลักษณะเป็นอย่างไรบ้าง มีวิธีการเล่น หรือการสร้างอย่างไร และลักษณะที่สร้างมีชิ้นงานเหมือนหรือคล้ายกับเพื่อน กลุ่มอื่นๆหรือไม่อย่างไร และการส่งเสริมความสามารถในการคิดรวบยอดด้านการบอกลักษณะ เด็กจะสามารถต่อยอดไปสู่ความสามารถในการคิดรวบยอดด้านอื่นๆตามมา สอดคล้องกับ Goodwin and Klausmier ที่กล่าวว่า ความคิดรวบยอดจะบอกให้เราทราบถึงคุณลักษณะของสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุ เหตุการณ์ หรือกระบวนการ ซึ่งทำให้เราแยกสิ่งต่าง ๆ ได้ และในขณะเดียวกันก็สามารถเชื่อมโยงเข้ากับสิ่งของและประเภทเดียวกันได้ (โศรดา ไชยชนะ, 2549) สอดคล้องกับ รัตนา ดวงใจ (2559) ที่กล่าวว่า กระบวนการสร้างความคิดรวบยอดนั้นเป็นกระบวนการที่ประกอบไปด้วย การที่ให้ได้มีโอกาสสัมผัสเรียนรู้สิ่งต่างๆ ผ่านประสาทสัมผัส เกิดการรับรู้ ผ่านการสังเกตและจดจำ นำไปสู่กระบวนการคิดหาเหตุผลและแยกแยะ สุดท้ายเกิดการจัดระเบียบของความคิดให้เป็นหมวดหมู่ โดยการค้นหาลักษณะร่วมและการสรุปรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆสามารถบอกลักษณะและคุณลักษณะที่ใช้แทนความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆได้

ผลการวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมตามแนวลูสพาร์ท สามารถส่งเสริมความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยได้ ดังนั้น ครูและผู้เกี่ยวข้องที่สนใจศึกษาการจัดกิจกรรมตามแนวลูสพาร์ทที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยสามารถศึกษาการเล่นตามแนวลูสพาร์ท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมให้กับเด็กปฐมวัยเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยต่อไป

7. องค์ความรู้ใหม่

จากการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท สามารถส่งเสริมความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย 4 ด้าน ดังนี้



8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

8.1.1 ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ทนั้นควรมีการยืดหยุ่นให้กับเด็กทั้งเรื่องของสถานที่ และเวลา ตามบริบทพื้นที่

8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปฏิบัติ

8.2.1 การจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ทนั้นควรมีการยืดหยุ่นให้กับเด็กทั้งเรื่องของสถานที่ และเวลา หากเด็กยังสนุกเพลิดเพลินกับการเล่นครูอาจเพิ่มเวลาให้เด็กได้เล่นเล็กน้อย

8.2.2 การจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ทควรมีวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายและมีจำนวนที่เหมาะสมกับจำนวนเด็ก

8.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

8.3.1 ควรศึกษาการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ท ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านอื่นๆ ของเด็กปฐมวัย เช่น ความคิดรวบยอดสังเคราะห์ หรือความคิดรวบยอดสัมพันธ์

8.3.2 ควรศึกษาวิธีการจัดกิจกรรมการเล่นตามแนวลูสพาร์ทที่ร่วมกับเทคนิคแบบอื่นๆ เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดรวบยอดได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560**. กรุงเทพมหานคร :

โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.

ดวงเดือน คณานุกิตต์. (2553). **การพัฒนาความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้น**

อนุบาลปีที่ 1 โดยใช้สื่อประสม. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

พัทธยา เขียววิขา. (2557). **การใช้กิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็ก**

ออทิสติก. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์พิเศษ.

คณะศึกษาศาสตร์ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- ไพศาล วรคำ. (2562). **การวิจัยทางการศึกษา**. มหาสารคาม : ตักสิลาการพิมพ์.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2560). **เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาการจัดการศึกษาและหลักสูตรสำหรับเด็กปฐมวัย หน่วยที่ 8-15**. นนทบุรี : สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2561). **เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาประสบการณ์วิชาชีพการพัฒนาเด็กปฐมวัย หน่วยที่ 1-8**. นนทบุรี : สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- รัชฎา ดวงใจ.(2559). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ “แบบราชา” เพื่อส่งเสริมความคิดรวบยอดสำหรับเด็กปฐมวัย**. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2553). **การศึกษาปฐมวัย**. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- สุมาลี บัวหลวง. (2557). **ผลของการใช้เกมกลางแจ้งที่มีต่อพฤติกรรมร่วมมือของเด็กปฐมวัย**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- Gibson,J. L.,Cornell,M.&Gill,T. (2017). A systematic review of research into the impact of loose parts play on children’s cognitive, social and emotional development. *School mental health*. 9(4). 295-309.

10. คำขอบคุณ

การวิจัยครั้งนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจากท่าน ดร.พีระพร รัตนเกียรติ อาจารย์ที่ปรึกษาที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ และตรวจแก้ไขข้อบกพร่องของการวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบพระคุณท่าน อาจารย์วิลาวัลย์ คัดทะจันทร์ อาจารย์ประจำสาขาวิชา การศึกษาปฐมวัย นางไฉไลรัตน์ ปิ่นทอง นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการเทศบาลเมืองชัยภูมิ อาจารย์ ดร.รัตติกาล สารกอง อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิจัยและประเมินผล การศึกษา นางสาวศุภร หล้าบ้านโพธิ์ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนไตรมิตรวิทยา และนางสาว ณัฐภัสส์ ฝ่ายค้อ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านดงเค็ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ขอนแก่น เขต 3 ที่ให้ความกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยรวมทั้งคำแนะนำ จนการวิจัยครั้งนี้ สำเร็จลงด้วยดี ขอขอบพระคุณ ท่านผู้อำนวยการโรงเรียนและครูในโรงเรียนบ้านดงเค็ง สำนักงานเขต พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 และขอขอบพระคุณ บิดา มารดา และครอบครัว ที่ให้ การสนับสนุนในด้านการศึกษา ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ทำให้ผู้วิจัยมีกำลังใจจนสามารถทำวิจัย ครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์