

ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา  
ในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3\*

Results of Analytical Thinking Skills Development Using Lanna  
Traditional Games in “Moderate Class, More Knowledge”  
Activities Provision For Prathomsuksa 3 Students

อรุณี บุญยานุกุล  
Arunee Boonyanukul

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่  
Chiang Mai Rajabhat University, Thailand.  
E-mail: seangwan\_krunuy@hotmail.com



### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) สร้างและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้เป็นตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/80 (2) ศึกษาผลการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนบ้านเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คน โดยสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากห้องเรียน ซึ่งมี 3 ห้องเรียน เป็นการวิจัยกึ่งทดลองกลุ่มเดียว มีการทดสอบก่อนและหลังเรียน (One Group Pretest - Posttest Design) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้  $E_1/E_2$  และการทดสอบค่าเฉลี่ย t-test แบบ Dependent Paired-Sample t-test ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม

---

\*Received June 28, 2019; Revised July 1, 2019; Accepted August 30, 2019

ทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.89/82.44 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/80 2) ผลการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ใน ภาพรวมนักเรียนมีทักษะอยู่ในระดับดี และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา อยู่ใน ระดับมาก

**คำสำคัญ:** การพัฒนาทักษะ; การคิดวิเคราะห์; การเล่นเกมพื้นบ้าน

## Abstract

The purposes of this research were: (1) To create an instructional plan that promotes analytical thinking skills by using traditional Lanna games in “Moderate Class, More Knowledge” Activities Provision for Prathomsuksa 3 Students, according to the efficiency standard 75/80 (2) To study the results of Prathomsuksa 3 Students’ analytical thinking skills developed from using traditional Lanna games. and (3) To examine Prathomsuksa 3 students’ satisfaction towards using traditional Lanna games provision in Ban Chiang Dao School, Chiang Mai. The sample selected by random cluster sampling was a classroom of Prathomsuksa 3 students who were enrolled at Ban Chiangdao School in the second semester of the academic year 2018. The researcher conducted this study by using One-Group Pretest-Posttest Design, and the statistics for data analysis were percentage, mean, standard deviation, developmental testing ( $E_1/E_2$ ), and t-test dependent. The research findings were as follows: (1) The developmental testing results of Prathomsuksa 3 students’ analytical thinking skills using traditional Lanna games in “Moderate Class, More Knowledge” activities provision was 75.89/82.44, higher than the set standard of 75/80. (2) The learning achievement of the post-activities comparing to the pre-activities was higher significantly at the .05 level. (3) The satisfaction level of Prathomsuksa 3 students who used traditional Lanna games was at a high level.

**Keywords:** Skills Development; Critical Thinking; Traditional Game

## บทนำ

การคิดของมนุษย์มีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากในวงการศึกษาศาสตร์และสังคม เพราะจะทำให้มนุษย์ตามและรู้ทันการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมในสังคม และจะดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างชาญฉลาดไม่ตกเป็นเครื่องมือของผู้อื่น การพัฒนาการคิดให้แก่ผู้เรียนเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ครูผู้สอนจะต้องจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดให้มีประสิทธิภาพ เพราะการคิดเป็นระบบ คิดถูกวิธีจะสามารถสร้างประโยชน์ให้กับชาติบ้านเมืองได้ สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติที่มีเป้าหมายในด้านผู้เรียน โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะ และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย ทักษะ 8Cs ได้แก่ ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross – Cultural Understanding) ทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) และ ความมีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม (Compassion) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

การจัดการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดนั้น ครูผู้สอนสามารถเลือกจัดกิจกรรมได้หลากหลายรูปแบบ และควรจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับธรรมชาติของผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งผู้เรียนในแต่ละช่วงวัยมีพัฒนาการการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จัดอยู่ในกลุ่มประถมศึกษาตอนต้น อายุระหว่าง 6-12 ปี การใช้ทักษะของการเคลื่อนไหวเกี่ยวกับกล้ามเนื้อใหญ่ ๆ ใช้การได้ดี เด็กวัยนี้จะพยายามที่จะฝึกทักษะทางการเคลื่อนไหวเพื่อไม่ให้เหนื่อยหอบเพื่อน พัฒนาการทางเชาว์ปัญญา สามารถที่จะรับรู้สิ่งแวดล้อมได้ตามความจริง เริ่มมีพัฒนาการทางด้านภาษาและการใช้สัญลักษณ์เจริญก้าวหน้ามาก เด็กจะเริ่มเข้าใจกฎเกณฑ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล สำหรับความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรฐานทางจริยธรรมของวัยนี้ เด็กจะนับถือกฎเกณฑ์อย่างเคร่งครัดไปกับเด็กโตหรือผู้ใหญ่บอก แต่เมื่อโตขึ้นก็จะเริ่มเปลี่ยนแปลงไป (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2553) การเล่นในวัยนี้จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยพัฒนาการทางความคิด สติปัญญา อารมณ์และสังคม ดังที่ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2558) ได้กล่าวเกี่ยวกับความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเล่นช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อ ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติ

ตามระเบียบกฎหมายเกณฑ์ ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น การเล่นเกมใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียนได้

การจัดกิจกรรมการเล่นนั้นมีหลากหลายกิจกรรม เช่น การเล่นโดยใช้เกมการศึกษา การเล่นเกมบทบาทสมมุติ เกมการละเล่นของเด็กไทย เกมการละเล่นพื้นบ้าน เป็นต้น การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมทั้งหลายที่สะท้อนให้เห็นแนวคิดและค่านิยมของวัฒนธรรม เกมการละเล่นพื้นบ้านประจำท้องถิ่นภาคเหนือ จึงเรียกว่า “เกมการการละเล่นพื้นบ้านล้านนา” จากหนังสือการละเล่นพื้นบ้านล้านนา และหนังสือวัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญาของจังหวัดต่างๆ ในภาคเหนือ ได้รวบรวมการละเล่นของเด็กได้ประมาณ 60 ชนิด เช่น ก่องขี้หมา กล้องถบ บ่ากอนข้ามแดน ลูโซ่เต่า แอ๊ดสะโพ เป็นต้น (อมรา กล้าเจริญ, 2553) ลักษณะการเล่นเป็นการ เลียนแบบวิถีการดำเนินชีวิตของผู้ใหญ่ เช่น การทำงานบ้าน ซ่อมแซมวัสดุอุปกรณ์ วิธีการหาอาหารและการประกอบอาชีพ เด็กจะมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีหรือไม่มีกติกาก็ได้ การเล่นที่มีกฎกติกาจะช่วยให้เด็กมีระเบียบวินัย รู้แพ้ รู้ชนะ รู้จักเคารพในสิทธิของผู้อื่น นอกจากนี้วิธีการเล่นแต่ละประเภทยังช่วยส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดของเด็กได้ดี โดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์ นำไปสู่การแก้ปัญหาทางออกที่เหมาะสมในการเล่น

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า 1) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญา การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคเหนือ ได้แก่ ปัจจัยด้านบุคคล ครอบครัว เศรษฐกิจ เทคโนโลยีและการสื่อสาร 2) การอนุรักษ์และพัฒนาภูมิปัญญาการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคเหนือให้คงอยู่ ควรพิจารณากำหนดนโยบายของสถานศึกษา ชุมชนและหน่วยงานที่รับผิดชอบ ปรับเปลี่ยนวิธีเล่นโรงเรียนและชุมชนร่วมจัดงานฟื้นฟูการละเล่นพื้นบ้านของเด็กในแต่ละโอกาส อาทิ วันสงกรานต์ หรือเทศกาลวันสำคัญต่าง ๆ เพื่อเป็นการอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญาโดยนำความรู้และเทคโนโลยีมาปรับใช้ให้เกิดความรวดเร็วและแพร่หลายในการถ่ายทอดภูมิปัญญาและดำเนินการอย่างต่อเนื่อง สม่่าเสมอ และ 3) การละเล่นพื้นบ้านของเด็กภาคเหนือมีผลดีต่อการพัฒนาเด็กทั้ง 4 ด้าน คือ ร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม (กนกวรรณ ทองดำสิง และคณะ, 2561) ขณะที่ อุษณีย์ ส้อมโนธรรม (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่อง เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พบว่า ผลการทดสอบประสิทธิภาพของเกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพระดับมากที่สุด และทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านอารมณ์ระดับดีมาก การจัดบรรยากาศในการเรียนรู้ที่มีการเล่นปนเรียน การใช้เกมการละเล่นต่าง ๆ อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ในที่สุด

ดังนั้นผู้วิจัย จึงได้ศึกษากิจกรรมการเล่นของเด็กเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้เกมการเล่นที่บ้านล้านนา นอกจากนี้ เกมการเล่นของเด็กในแต่ละท้องถิ่นยังแฝงไปด้วยคุณค่าทางวัฒนธรรม คุณธรรมและจริยธรรม รวมถึงการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานและนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ซึ่งเป็นการคิดขั้นสูง ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้กับการดำเนินชีวิตประจำวันได้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นที่บ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/80
2. เพื่อศึกษาผลการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นที่บ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นที่บ้านล้านนา

### สมมุติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้เกมการเล่นที่บ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” มีผลการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างน้อยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบหนึ่งกลุ่ม ทดสอบก่อนหลัง (One Group Pretest - Posttest Design) (ณรงค์ โพธิ์พุกขานันท์, 2556)

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 87 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ ได้มาจากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยการจับสลากห้องเรียนที่มีทั้งหมด 3 ห้องเรียน ได้มา 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน

## เครื่องมือการวิจัย

### 1. แผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษา วิเคราะห์หลักการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ถูกต้อง สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 11 แผน 20 ชั่วโมง และแบบทดสอบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ ใ้บทความรู้ เฉลยแบบทดสอบเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ

1.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเชื่อมั่น โดยการทดสอบสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ( $\alpha$ ) (Cronbach Alpha Coefficient) แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อวิเคราะห์และนำมาแก้ไขโดยประเมินประสิทธิภาพกับนักเรียนกลุ่มเล็ก จำนวน 9 คน

2. คู่มือการละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ (สำหรับนักเรียน) มีขั้นตอน ดังนี้

2.1 กำหนดเนื้อหาคู่มือการละเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ เป็น 3 ตอน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ

2.2 นำคู่มือที่ปรับปรุงแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

3. แบบทดสอบวัดผลการคิดวิเคราะห์เรื่อง “เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา” มีขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา เพื่อสร้างแบบทดสอบ จำนวน 30 ข้อ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา

3.2 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไข แล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

3.3 นำแบบทดสอบวัดผลการคิดวิเคราะห์ไปทดลอง (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์หาความยากง่าย (p) โดยเลือกข้อที่มีความยากง่ายระหว่าง 0.2–0.8 ขึ้นไป หาค่าอำนาจจำแนก เท่ากับ 0.36-0.85 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบด้วยวิธีการ KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) เท่ากับ 0.86

4. แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการคิดวิเคราะห์ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1. ศึกษาหลักการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรม และสร้างเป็นแบบสังเกตพฤติกรรม ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนแบบ Checklist เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา

4.2. นำแบบสังเกตพฤติกรรม ไปหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.67 โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และปรับปรุง แก้ไข จัดพิมพ์เพื่อนำไปทดลองใช้ต่อไป

5. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่มี 5 ระดับ มีขั้นตอนดังนี้

5.1. ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ และกำหนดเป้าหมายในการประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนใน 4 ด้าน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ ปรับปรุง แก้ไขตามข้อเสนอแนะ

5.2. นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.67

5.3. นำแบบประเมินความพึงพอใจไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแล้วนำมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินด้วยวิธีการ KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson)

5.4. นำแบบประเมินความพึงพอใจไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างประเมินหลังจากที่เรียนโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาเพื่อศึกษาความพึงพอใจตามวัตถุประสงค์ต่อไป

#### **การเก็บรวบรวมข้อมูล**

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ขออนุญาตผู้บริหารโรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนากับกลุ่มตัวอย่าง

2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ควบคู่กับคู่มือการเล่นพื้นบ้านล้านนาที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง เป็นเวลา 10 สัปดาห์ ในช่วงเวลา 14.30–15.30 น. โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนด้วยตนเอง มีการทดสอบก่อนเรียน–หลังเรียน มีการสังเกตพฤติกรรม และประเมินความพึงพอใจหลังจากเรียนด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา

#### **การวิเคราะห์ข้อมูล**

การวิเคราะห์ข้อมูล ดำเนินการ ดังนี้

1. วิเคราะห์ และหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการเก็บคะแนนระหว่างเรียนและคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลการศึกษาวิเคราะห์ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกณฑ์  $75/80 (E_1/E_2)$  จากการหาค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ

2. ศึกษาเปรียบเทียบผลการคิดวิเคราะห์ โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของนักเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้ t-test แบบ Dependent Paired-Sample t- test วิเคราะห์ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนหลังจากเรียนโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คำร้อยละ แล้วสรุปผล

## ผลการวิจัย

ผลการวิจัยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ได้แผนการจัดการเรียนรู้ 11 แผน จำนวน 20 ชั่วโมง ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความเป็นมาของการเล่นพื้นบ้านล้านนา จำนวน 1 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การเล่นแอ๊ดสะไฟ (ซ่อนหา) จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การเล่นไล่แปด (ไล่จับ) จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การเล่นไขเต๋า (กาฟักไข) จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การเล่นบะเก็บ (หมากเก็บ) จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 การเล่นเป่าหนัง จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 การเล่นตีลูกแก้ว จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 การเล่นบะกอน (บอลระเบิด) จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 การเล่นกระโดดหนัง จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 การเล่นกองขี้หมา จำนวน 2 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11 บูรณาการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จำนวน 1 ชั่วโมง ซึ่งรวมทั้งหมด 20 ชั่วโมง

2. การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แสดงดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หัวข้อ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
คะแนนประเมินระหว่างเรียน (E1)	90	7.59	0.99	75.89
คะแนนประเมินหลังเรียน (E2)	30	25	1.8	82.44

จากข้อมูลตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ฯ การวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ จากประสิทธิภาพกระบวนการ (E<sub>1</sub>) มีประสิทธิภาพ (E<sub>1</sub>/E<sub>2</sub>) เท่ากับ 75.89/82.44 แสดงว่า ประสิทธิภาพกระบวนการ (E<sub>1</sub>) ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 75 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E<sub>2</sub>) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 80

ตอนที่ 2 ผลการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การคิดวิเคราะห์	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t-test	p-value
	(เต็ม 30 คะแนน)		(เต็ม 30 คะแนน)			
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
ความสามารถในการระบุ	2.27	0.74	2.70	0.47	4.18*	0.0002
ความสามารถในการจำแนกแยกแยะ	1.90	0.61	0.47	0.51	6.16*	0.0000
ความสามารถในการเปรียบเทียบ	1.27	0.45	2.30	0.47	10.18*	0.0000
ความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์	1.17	0.38	1.93	0.45	8.33*	0.0000
เฉลี่ยรวม	1.66	0.55	1.85	0.48		

\*p < .05

จากข้อมูลตารางที่ 2 แสดงว่า การเปรียบเทียบผลการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนโดยภาพรวม พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของการคิดวิเคราะห์ หลังเรียน ( $\bar{X} = 1.85$ , S.D. = 0.48) สูงกว่า ก่อนเรียน ( $\bar{X} = 1.66$ , S.D. = 0.55) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัย

**ตารางที่ 3** แสดงผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนจากแบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ (N=30)

แผน การจัดการ เรียนรู้เรื่อง	การคิดวิเคราะห์		การระบุ		การจำแนก แยกแยะ		การ เปรียบเทียบ		การเชื่อมโยง ความสัมพันธ์		แปลผล
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
การเล่นแอดสะไฟฟ์ (ซ่อนหา)	2.30	0.59	2.90	0.30	2.40	0.62	2.90	0.25	ดี		
การเล่นไล่แปด (ไล่จับ)	2.33	0.60	2.33	0.60	2.40	0.62	2.70	0.50	ดี		
การเล่นไข่เต่า (กาฟักไข่)	2.40	0.62	2.46	0.57	2.60	0.56	2.76	0.50	ดี		
การเล่นบะเก็บ (หมากเก็บ)	2.43	0.56	2.76	0.50	2.70	0.53	2.80	0.40	ดี		
การเล่นเป่าหนัง	2.40	0.62	2.76	0.50	2.50	0.57	2.70	0.53	ดี		
การเล่นบะกอน (บอลระเบิด)	2.46	0.62	2.36	0.76	2.50	0.62	2.60	0.62	ดี		
การเล่นกระโดดหนึ่ง	2.60	0.49	2.63	0.55	2.60	0.67	2.76	0.43	ดี		
การเล่นก่องขี้หมา	2.66	0.47	2.76	0.43	2.66	0.60	2.80	0.40	ดี		
รวม	2.43	0.12	2.61	0.19	2.54	0.10	2.73	0.09	ดี		
ค่าเฉลี่ยรวม	$\bar{X} = 2.58$ , S.D. = 0.12								ดี		

จากข้อมูลตารางที่ 3 แสดงว่า ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยภาพรวม พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของทักษะการคิดวิเคราะห์ ( $\bar{X} = 2.58$ , S.D.= 0.12) อยู่ในระดับคุณภาพดี พิจารณาในรายด้าน พบว่า มีทักษะการคิดวิเคราะห์อยู่ในระดับดี ทั้งด้านความสามารถในการระบุ ด้านความสามารถในการจำแนกแยกแยะ ด้านความสามารถในการเปรียบเทียบ และด้านความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ( $\bar{X} = 2.43$ , 2.61, 2.54, 2.73) ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนา

ตารางที่ 4 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้ง 4 ด้าน (N=30)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา	4.30	0.52	มาก
2. ด้านกระบวนการ	3.92	0.34	มาก
3. ด้านความรู้ความเข้าใจ	4.35	0.07	มาก
4. ด้านการประยุกต์ใช้	4.50	0.28	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.26</b>	<b>0.24</b>	<b>มาก</b>

จากข้อมูลตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาได้ค่าเฉลี่ยรวม ( $\bar{X} = 4.26$ , S.D.= 0.24) แปลผลได้ค่าความพึงพอใจในระดับมาก

### สรุป

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งประกอบด้วย 11 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 20 ชั่วโมง มีประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  เท่ากับ 75.89/82.44 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/80

2. ผลการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลการคิดวิเคราะห์ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในด้านความสามารถในการระบุความสามารถในการจำแนกแยกแยะ ความสามารถในการเปรียบเทียบ และความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ พบว่า การคิดวิเคราะห์ทุกด้านอยู่ในระดับดี

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านล้านนา มีระดับคุณภาพอยู่ในระดับมาก

## อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง ผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัด กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  เท่ากับ 75.89/82.44 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/80 แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามองค์ประกอบของการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ถูกต้อง มีกระบวนการ ลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ มีคู่มือประกอบแผนการจัดการเรียนรู้และมีการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ จึงได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผู้เรียนทั้งนี้ (พิมพ์นธ์ เตชะคุปต์, 2550) ได้กล่าวเกี่ยวกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งครูต้องคำนึงถึงองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยวัตถุประสงค์หรือจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรมโดยเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาในด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ เจตคติ จัดประสบการณ์เรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาและมีกระบวนการเรียนรู้ที่น่าสนใจ มีการประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริงหรือการประเมินผลที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สอดคล้องกับ ฤดี ชยเดช (2557) พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้สาระภาษาไทยโดยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่นที่สร้างขึ้นมีดัชนีความสอดคล้องในภาพรวมของแผนเฉลี่ยเท่ากับ 0.89 และสามารถพัฒนาการอ่านสะกดคำของนักเรียนได้ ผลการเปรียบเทียบการอ่านสะกดคำของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า จากการทดสอบ t-test นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อน

เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และในด้านผลการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความสามารถในการระบุ ความสามารถในการจำแนกแยกแยะ ความสามารถในการเปรียบเทียบ และความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ โดยภาพรวมมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ การเรียนรู้เกิดขึ้นได้แม้อยู่นอกห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนมากขึ้นและการพัฒนาเกมการเล่นที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนช่วยให้ ผู้เรียนเกิดความสนใจ เกิดความสนุกสนาน มีวินัยในตนเอง มีความสามัคคีในการเล่นเป็นกลุ่ม เกิดทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา กับสถานการณ์ที่เผชิญ มีความเห็นอกเห็นใจกัน มีน้ำใจนักกีฬาเกิดขึ้น และสามารถนำความรู้ ความคิดที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันจริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Henricks (2015) ทำการวิจัย เกี่ยวกับการเล่นเป็นประสบการณ์ พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่น จะเกิดพลังงาน รู้จักวิธีเล่น การได้ร่วมเล่นกันจะเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ผู้เล่นจะรู้จักปกป้องตนเองจากการถูกปะทะหรือถูกคุกคาม ผู้เล่นจะรู้จักแก้ปัญหา ช่วยฝึกจิตใจ อารมณ์ และมีพัฒนาการทางสังคม สามารถคิดวิธีเล่นอย่างสร้างสรรค์ได้

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านล้านนา เป็นการประเมินหลังจากนักเรียนได้ร่วมกิจกรรมการเล่นที่บ้านล้านนาจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมการเล่นที่บ้านล้านนาในการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบ่งแบบประเมินออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการ / ขั้นตอนดำเนินการ ด้านความรู้ ความเข้าใจ และด้านการประยุกต์ใช้ ตามเกณฑ์ระดับคุณภาพ 5 ระดับ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก นักเรียนมีความสนใจในการเรียนโดยใช้เกมการเล่นที่บ้านล้านนา เรียนรู้อย่างมีความสุข สอดคล้องกับงานวิจัยของ พนม วิเศษชาติ (2555) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนเรื่องการคูณ โดยใช้เกมการเล่นที่บ้าน มีความพึงพอใจต่อการเรียนเรื่องการคูณ โดยใช้เกมการเล่นที่บ้าน อยู่ในระดับมาก

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรนำผลงานที่เกิดจากการวิจัยในครั้งนี้ ไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มทดลองในโรงเรียนเดียวกันและเผยแพร่ไปยังโรงเรียนอื่นๆ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

2. การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาควรคำนึงถึงความเหมาะสมของวัย เป็นสำคัญ

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นฝึกทักษะ หรือการลงมือปฏิบัติ นักเรียนอาจใช้เวลา ทำกิจกรรมนานกว่าที่กำหนดไว้ ดังนั้นครูผู้สอนอาจจะยืดหยุ่นเวลาได้ตามความเหมาะสม

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านล้านนาที่สามารถนำมาบูรณาการร่วมกับการดูแลสุขภาพพื้นฐานของเด็กในพื้นที่ หรือมีการถ่ายทอด สืบสานการเล่นพื้นฐานจากเครือข่ายผู้สูงอายุในพื้นที่เพื่อสร้างความเข้าใจความแตกต่างระหว่างวัยผ่านการถ่ายทอดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านล้านนา

### เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ ทองดำสิง, อนุกุล พลศิริ และ เหมือนแพร รัตนศิริ. (2561). การอนุรักษ์และพัฒนา ภูมิปัญญาการเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคเหนือ. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, 11(1).
- ณรงค์ โปธิ์พฤษานันท์. (2556). ระเบียบวิธีวิจัย: หลักการและแนวคิด เทคนิคการเขียน รายงานการวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพมหานคร: เอ็กสเปอร์เน็ท.
- พนม วิเศษชาติ. (2555). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการคูณ โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขา หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพยาว์ ยินดีสุข. (2550). ทักษะ 5C เพื่อการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ และการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ฤดี ชยเดช. (2557). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สาระภาษาไทยโดยแนวคิดการจัดการ เรียนรู้แบบเรียนปนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนประชาธิปไตยวิทยาการ จังหวัดปทุมธานี. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและการพัฒนาหลักสูตร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

- สมชาย รัตนทองคำ. (2556). *ทฤษฎีการเรียนรู้ของนักการศึกษาที่มีถูกนำมาใช้พัฒนาการเรียนการสอน*. เอกสารประกอบการสอนทางกายภาพบำบัด ภาคต้น ปีการศึกษา 2556. คณะเทคนิคการแพทย์. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2560-2579)*. กรุงเทพมหานคร: พริกหวานกราฟฟิค.
- สุรางค์ โค้วตระกูล. (2553). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อมรา กล้าเจริญ. (2553). *เพลงและการละเล่นพื้นบ้าน*. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2558). *พัฒนาทักษะภาษา พัฒนาความคิดด้วยกิจกรรมการเล่นประกอบการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุษณีย์ สื่อมโนธรรม. (2555). *เกมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาอารมณ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตนวัตกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- Henricks, (2015). *Play as Experience*. *American Journal of Play*, 8(1). สืบค้นจาก <https://csusm dspace.calstate.edu>.

