

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง
ของเด็กปฐมวัย

The Effects of Learning Provision by Using Multimedia Activity Package with Role Play
to Promote Self-Esteem in Young Children

กรวิชญ์ น้อยมัน¹ ปัทมาวดี เล่ห์มงคล²

Korawit Noiman¹ and Pattamavadi Lehmongkol²

¹นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาปฐมวัยศึกษา ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

²สาขาวิชาปฐมวัยศึกษา ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

¹Graduate students, Major Early Childhood Education, Department of Education, Faculty of Education, Kasetsart University, Bangkok, Thailand

²Department of Education, Faculty of Education, Kasetsart University, Bangkok, Thailand

First author e-mail: Korawit.n@ku.th, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-7562-8180>

Corresponding author e-mail: Fedupdl@ku.ac.th, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-1647-8812>

Received 26/06/2023

Revised 02/07/2023

Accepted 06/07/2023

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติเพื่อให้เด็กได้แสดงความสามารถของตนเองซึ่งเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และการเรียนรู้ในด้านจริยธรรมที่ช่วยให้เด็กได้ค้นพบตัวเอง เข้าใจและสามารถมองภาพอนาคตของตนเองได้ด้วย ดังนั้นการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย กลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กปฐมวัย ชาย - หญิง ที่มีอายุระหว่าง 5 – 6 ปี กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 รวมทั้งสิ้น 16 คน โรงเรียนบ้านมาบพิททอง ตำบลห้วยใหญ่ อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรีเขต 3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แผนการจัดการประสบการณ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ จำนวน 24 แผน และแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา บรรยายเชิงพรรณนา ผลการศึกษา พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติมีคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัยสูงขึ้นกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ กล่าวคือ เด็กปฐมวัยมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่า ก่อนการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง และด้านความภาคภูมิใจในตนเอง ตามลำดับ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้; ชุดสื่อผสม; บทบาทสมมติ; การเห็นคุณค่าในตนเอง; เด็กปฐมวัย

Abstract

The management of learning by using a series of mixed media activities and role-plays for children to demonstrate their abilities. It is a creative activity that results in early childhood development in terms of physical, emotional, social, and intellectual development. It is also an ethical learning that helps children discover themselves, understand themselves, and can project their future. Thus, this study aims to study the effects of learning provision by using a multimedia activity package with role play to promote self-esteem in young children. The target group was 16 male and female young children aged between 5-6 years old, studying in kindergarten level 3 in semester 2 of the academic year 2022, Banmabfugtong School, Huay Yai sub-district, Banglamung district, Chonburi province under Chonburi Primary Educational Service Area Office 3, The research instrument included 24 plans of learning experience provision using multimedia activity package with role play and an assessment form on self-esteem in young children. The quantitative data were analyzed by mean and standard deviation. The qualitative data were analyzed by content analysis. The research findings revealed that young children who participated in learning experience provision with a multimedia activity package with role play had higher mean scores of self-esteem than those who did not. The highest mean scores were self-confidence and self-esteem, respectively.

Keywords: Learning Provision; Multimedia Activity Package; Role Play; Self-esteem; Young Children

บทนำ

จากทิศทางและแนวโน้มการจัดการศึกษาในยุคปัจจุบัน ส่งผลให้ต้องมีการวางแผนและกำหนดแนวทางในการพัฒนาคนซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญอันดับแรกในการพัฒนาประเทศ โดยคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐานได้กำหนดองค์ประกอบทักษะชีวิตสำคัญที่จะสร้างและพัฒนาเพื่อเป็นภูมิคุ้มกันชีวิตให้แก่เด็ก และเยาวชนในสภาพสังคมปัจจุบันและเตรียมพร้อมสำหรับอนาคต มีจุดเน้นสถานะการศึกษาไทยในปี 2563 โดยมีหลักการสำคัญ คือ การพัฒนาเด็กแบบองค์รวม ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ – จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมวัย รวมทั้งพัฒนาด้านตัวตนของเด็ก ปลูกฝังการตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น โดยสร้างและพัฒนาให้เด็กรู้จักความถนัด ความสามารถ จุดเด่น จุดด้อยของตนเอง เข้าใจความแตกต่างของบุคคลแต่ละคน รู้จักตนเองยอมรับในความสามารถของตนเองเข้าใจยอมรับการเห็นคุณค่าและภาคภูมิใจในตนเองและผู้อื่น มีเป้าหมายในการดำรงชีวิตและมีความรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวม

จากสภาพปัญหาของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ผลรายงานการประเมินพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ปีการศึกษา 2564 ของโรงเรียนบ้านมาบพิททอง ตำบลห้วยใหญ่ อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี มีทักษะสังคมการเล่น

[822]

Citation:



กรวิชญ์ น้อยมัน และ ปัทมาวดี เล่ห์มงคล. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย.

วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ, 3 (4), 821-832

Noiman, K., & Lehmongkol, P., (2023). The Effects of Learning Provision by Using Multimedia Activity Package with Role Play to Promote Self-Esteem in Young Children. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 3 (4), 821-832; DOI: <https://doi.org/10.14456/iarj.2023.222>

ร่วมกันกับผู้อื่น ขาดความมั่นใจในตนเองไม่กล้าที่จะแสดงออก รอคอยให้ผู้อื่นช่วยเหลือ ขาดความเชื่อมั่นในตนเองในการทำกิจกรรม ตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยตนเองยังไม่ชัดเจน และความภาคภูมิใจ ในผลงานของตนเอง อีกทั้งยังพบว่าเมื่อเด็กทำผลงานของตนเองเสร็จแล้วไม่กล้าที่จะนำเสนอเล่าเรื่องราวชื่นชมผลงานของตนเอง ซึ่งผู้ศึกษาได้เห็นว่า การเห็นคุณค่าในตนเอง เด็กปฐมวัยได้รับรู้ตัวตน คุณค่าในตนเอง ที่แสดงถึงความเชื่อมั่นในตนเอง ความมั่นใจ ความภาคภูมิใจ และความสามารถการกระทำของตนเอง มีทัศนคติที่ดี ต่อตนเองที่ประสบความสำเร็จในการปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆ จากมุมมองตนเอง และจากมุมมองผู้อื่น เกิดการยอมรับจากผู้อื่น ถือเป็นหนึ่งในทักษะชีวิต ซึ่งเป็นความสามารถทางสังคมที่ใช้ในการรับมือ หรือเผชิญกับความท้าทายพื้นฐานของชีวิตและการมีความสุขกับตนเอง พร้อมทั้งเป็นการสร้างความสัมพันธ์ ที่มั่นคงของมนุษย์และการรักษาความหวังในการดำเนินชีวิตต่อไปในอนาคตของเด็กในอนาคต (Colquhoun & Bourne, 2012) และยังมี ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำเนินชีวิต เพราะจะช่วยให้เด็กเอาชนะอุปสรรคได้ดี มีทัศนคติที่ดี เห็นคุณค่าและนับถือตนเอง พร้อมทั้งใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2561) ซึ่งการเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นสิ่งสำคัญ ที่ควรปลูกฝังให้เด็ก เพราะผู้ที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองสูง จะเป็นผู้ที่มีความรู้สึกนึกคิดต่อตนเองในด้านบวก รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า และยังรู้สึกว่าตนสามารถยืนอยู่ได้ด้วยความสามารถของตัวเอง พร้อมทั้งได้รับ การยอมรับจากบุคคลแวดล้อม ชุมชนสังคม เป็นทักษะพื้นฐานที่ทำให้เด็กใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้ อย่างมีความสุข สามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นและดำรงชีวิตได้อย่างสมบูรณ์

จากงานวิจัยผลการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทิมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ (ณิชายูล ลำพูน, 2560) ลักษณะโปรแกรมเน้นการพัฒนา การเห็นคุณค่าในตนเอง ผ่านการศึกษาความรู้และทักษะการทำงานศิลปะ โดยใช้กลยุทธ์ทิมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นกิจกรรมที่ให้เด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการในการทำงานศิลปะ และการศึกษาการสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสมพื้นที่แห่งความสุข กรณีศึกษาศิลปะบำบัด เพื่อพัฒนาสมาธิในเด็กสมาธิสั้น (รัชนิกร ชะตางาม, 2560) ผลพบว่าศิลปะสามารถพัฒนาสมาธิ ก่อให้เกิดจินตนาการได้เป็นอย่างดี และเด็กสมาธิสั้นสามารถเล่นกับเพื่อนคนอื่น มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีจากการเล่นชิ้นงานศิลปะสื่อผสมเป็น การส่งเสริมความสุขให้แก่เด็ก ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติเพื่อให้เด็กได้แสดงความสามารถของตนเองนั้น เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และการเรียนรู้ในด้านจริยธรรมที่ช่วยให้เด็กได้ค้นพบตัวเอง เข้าใจและสามารถมองภาพฉายอนาคตของตนเองได้ด้วย (ชนิษฐา บุณนาค, 2561) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติผลงานสื่อผสมด้วยตนเอง กล้าแสดงออก กล้าคิด กล้าพูดนำเสนอผลงานตนเอง ผสาน ภาพปะติดด้วยสี หมึกด้วยสีน้ำ และวัสดุศิลปะอื่นๆ ที่จุดประกายจินตนาการแบ่งอุปกรณ์ศิลปะและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของเด็กด้วยสื่อสองหรือสามอย่างหรือสื่อศิลปะเข้าด้วยกันเพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้เด็กได้ใช้จินตนาการ (Austin Artists Market 2023) ผ่านการแสดงบทบาทสมมติ โดยมีชุดสื่ออุปกรณ์ ที่ให้เด็กทุกคนได้แสดงออกตามความสามารถของตนเองเป็นทักษะพื้นฐาน ที่จะทำให้เด็กเกิดความภูมิใจในความสามารถของตนเองและรับยอมรับตนเองและผู้อื่นได้

[823]

Citation:



กรวิชัย น้อยมัน และ ปัทมาวดี เล่ห์มงคล. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย.

วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ, 3 (4), 821-832

Noiman, K., & Lehmongkol, P., (2023). The Effects of Learning Provision by Using Multimedia Activity Package with Role Play to Promote Self-Esteem

in Young Children. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 3 (4), 821-832; DOI: <https://doi.org/10.14456/iarj.2023.222>

วัตถุประสงค์การศึกษา

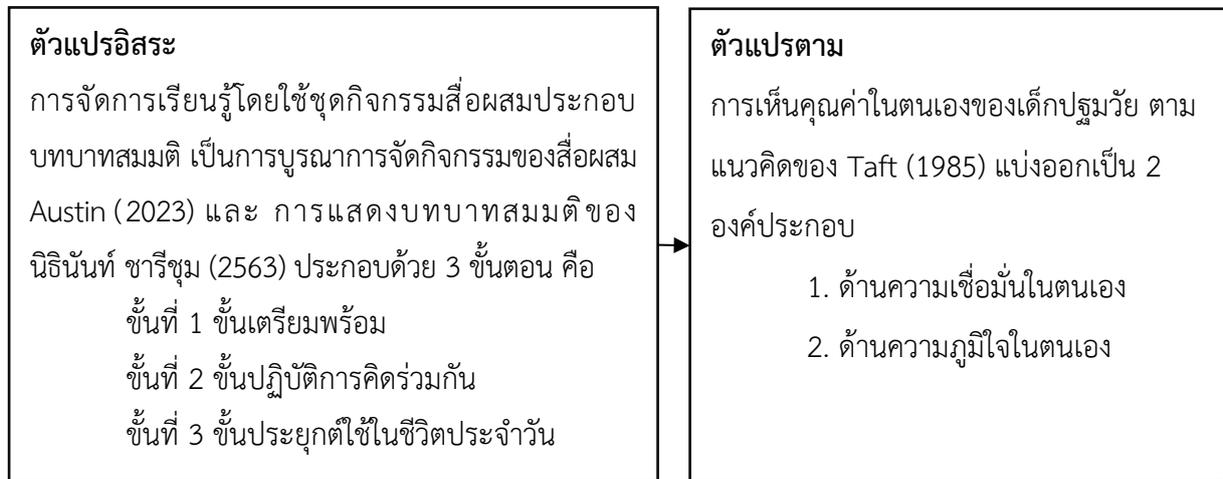
เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย

การทบทวนวรรณกรรม

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการกิจกรรมสื่อผสม ที่มา ความหมาย วัสดุของ องค์ประกอบ ประเภท และเทคนิคกิจกรรมสื่อผสมของเด็กปฐมวัยร่วมกับการทบทวนการเล่นบทบาทสมมติ มีส่วนสำคัญในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจทางอารมณ์ให้กับเด็ก รวมถึงการรับรู้ความรู้สึกเกี่ยวกับตนเอง มีโอกาสในการแสดงออก รู้ถึงสาเหตุของพฤติกรรมและทำให้เด็กพัฒนาความรู้สึเกี่ยวกับตนเองในทางที่ดี ตลอดจน มีความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่นมากขึ้น และการทบทวนความหมาย องค์ประกอบและลักษณะการเห็นคุณค่าในตนเอง

กรอบแนวคิดการศึกษา

กรอบแนวคิดแสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรระหว่างตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ ที่ส่งผลต่อตัวแปรตาม คือ การเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย โดยกรอบแนวคิดแสดงดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการศึกษา

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริม การเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย เป็นการศึกษาเชิงทดลอง (Experimental Research) มีวัตถุประสงค์ของการศึกษาในครั้งนี้ คือ เพื่อศึกษาการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมชุดสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ ซึ่งผู้ศึกษามีวิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย: การศึกษาครั้งนี้เลือกกลุ่มเป้าหมายแบบยกรกลุ่ม (Cluster Sampling) เป็นเด็กปฐมวัย ชาย - หญิง ที่มีอายุระหว่าง 5 – 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนบ้านมาบพิททอง ตำบลห้วยใหญ่ อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรีเขต 3 รวมทั้งสิ้น 16 คน

2. เครื่องมือและคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา: เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษานี้ประกอบด้วย

1. แผนการจัดประสบการณ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ ที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัยสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ โดยนำแนวทางการจัดกิจกรรมต่าง ๆ มาปรับใช้ให้เหมาะสมกับการออกแบบแผนการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ

1.2 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ เพื่อนำมาใช้ใน การออกแบบแผนการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย 24 แผน จำนวน 8 สัปดาห์ โดยดำเนินการจัดกิจกรรมสัปดาห์ละ 3 วัน ซึ่งใน 1 สัปดาห์ มีทั้งหมด 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 เตรียมพร้อม (10 นาที) ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติการคิดร่วมกัน (25 นาที) และขั้นที่ 3 ขั้นประยุกต์ ใช้ในชีวิต (15 นาที) ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติจะจัดในช่วงกิจกรรม เสริมประสบการณ์ เวลา 09.30 – 10.20 น. วันละ 50 นาที

1.3 สร้างแผนการจัดประสบการณ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย ให้สอดคล้องกับการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย ที่ผู้ศึกษาได้กำหนดไว้ 2 ด้านคือ ด้านความเชื่อมั่นในตนเองและด้านความภาคภูมิใจในตนเอง จำนวน 24 แผน

1.4 นำแผนการจัดประสบการณ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย ไปเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสม และความเป็นไปได้ในการนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.67 อยู่ในระดับ มีความเหมาะสมมากที่สุด

1.5 ปรับปรุงแผนการจัดประสบการณ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัยให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบอีกครั้งก่อนนำไปทดลอง

2. แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัยสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย

2.2 ศึกษาพฤติกรรมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัยจากหลักสูตรประเทศไทย หลักสูตรต่างประเทศ เอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดพฤติกรรม การเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย โดย ประกอบด้วย 2 ด้าน ได้แก่ ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง และด้านความภาคภูมิใจ

2.3 สร้างแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย และกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนด้านที่ 1 ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง มีจำนวน 5 ข้อ (ข้อ 1 - 5) รวม 5 คะแนน ด้านที่ 2 ด้านความภูมิใจในตนเอง มีจำนวน 5 ข้อ (ข้อ 6 - 10) รวม 5 คะแนน โดยมีองค์ประกอบพฤติกรรม การเห็นคุณค่าในตนเอง ของเด็กปฐมวัย

2.4 นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ และเนื้อหาที่ต้องการประเมิน พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 ทุกข้อ

2.5 ปรับปรุงแบบประเมินตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ สำหรับนำไปใช้ในการเก็บรวบรวม ข้อมูลต่อไป

3. วิธีดำเนินการทดลอง

3.1 ผู้ศึกษาได้ดำเนินการประเมินก่อนการทดลอง โดยใช้แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเอง ของเด็กปฐมวัย (Pretest)

3.2 ผู้ศึกษาได้ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ระยะเวลา 8 สัปดาห์ ตั้งแต่เดือนมกราคม 2566 - เดือนมีนาคม 2566 โดยผู้ศึกษาได้จัดกิจกรรมชุดสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติให้แก่เด็กกลุ่มเป้าหมาย โดยดำเนินการจัดกิจกรรมสัปดาห์ละ 3 วัน ซึ่งใน 1 สัปดาห์ มีทั้งหมด 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 เตรียมพร้อม (10 นาที) ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติการคิดร่วมกัน (25 นาที) และขั้นที่ 3 ขั้นประยุกต์ใช้ในชีวิต (15 นาที) ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติจะจัดในช่วงกิจกรรม เสริมประสบการณ์ เวลา 09.30 - 10.20 น. วันละ 50 นาที

3.3 เมื่อดำเนินการทดลองครบ 8 สัปดาห์เรียบร้อยแล้ว ผู้ศึกษาทำการทดสอบหลังเข้าร่วมจัดกิจกรรมชุดสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ โดยใช้แบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัยชุดเดิม (Posttest)

3.4 นำแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการประเมิน มารวบรวมคะแนน และวิเคราะห์หาค่าทางสถิติต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1. นำคะแนนที่ได้จากแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมชุดสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ มาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4.2 เปรียบเทียบคะแนนแบบประเมินการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมชุดสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ

4.3 นำข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัยไปวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบบันทึกหลังการจัดประสบการณ์ แล้วนำเสนอเป็นความเรียง

ผลการศึกษา

ตารางที่ 1 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ โดยภาพรวม (N = 16)

| กลุ่มเป้าหมาย | คะแนนเต็ม | μ | σ |
|----------------|-----------|-------|----------|
| ก่อนจัดกิจกรรม | 10 | 4.93 | 1.12 |
| หลังจัดกิจกรรม | 10 | 9.43 | 0.63 |

จากตารางที่ 1 เด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.12 และหลังการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.43 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 ซึ่งหลังการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ ของเด็กปฐมวัยมีการเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น

ตารางที่ 2 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ โดยแยกรายด้าน (N = 16)

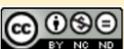
| การเห็นคุณค่าในตนเอง ของเด็กปฐมวัย | ก่อนการจัดกิจกรรม | | หลังการจัดกิจกรรม | |
|---------------------------------------|-------------------|----------|-------------------|----------|
| | μ | σ | μ | σ |
| 1. ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง | 2.62 | 0.62 | 4.75 | 0.45 |
| 2. ด้านความภูมิใจในตนเอง | 2.31 | 0.70 | 4.68 | 0.48 |

จากตารางที่ 2 คะแนนเฉลี่ยด้านความเชื่อมั่นในตนเองก่อนการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.62 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.62 และหลังการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45 สรุปได้ว่าหลังการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติเด็กมีคะแนนสูงขึ้น

คะแนนเฉลี่ยด้านความภาคภูมิใจในตนเองก่อนการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.31 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 และหลังกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 สรุปได้ว่าหลังการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติเด็ก มีคะแนนสูงขึ้น

[827]

Citation:



กรวิชญ์ น้อยมัน และ ปัทมาวดี เล่ห์มงคล. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย.

วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ, 3 (4), 821-832

Noiman, K., & Lehmongkol, P., (2023). The Effects of Learning Provision by Using Multimedia Activity Package with Role Play to Promote Self-Esteem

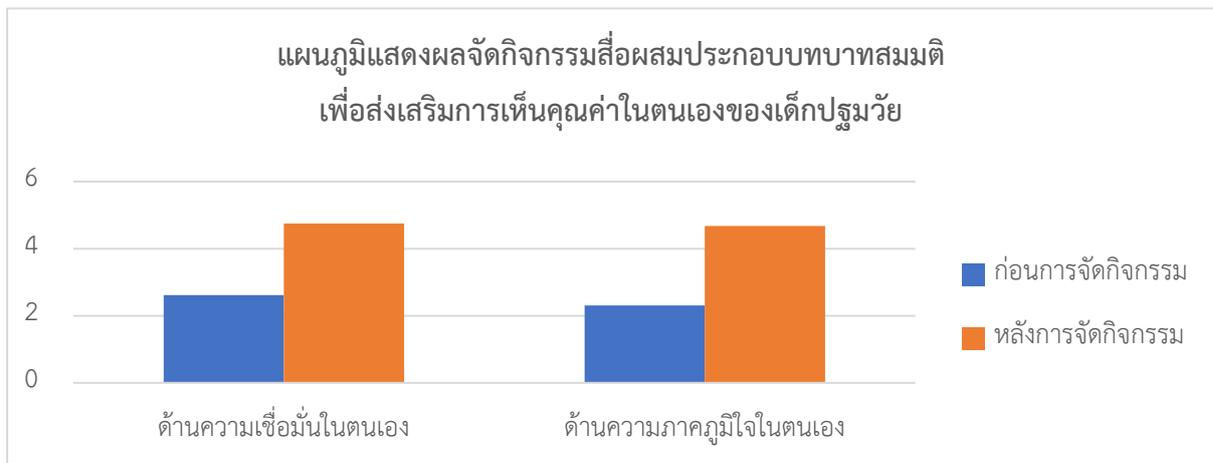
in Young Children. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 3 (4), 821-832; DOI: <https://doi.org/10.14456/iarj.2023.222>

สรุปได้ว่าหลังการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติเด็กมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้น โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง และ ด้านความภาคภูมิใจในตนเอง ตามลำดับ

สรุปผลการศึกษา

จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ ที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย พบว่า คะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.12 และหลังการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.43 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 คะแนน กล่าวคือ เด็กปฐมวัยมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นกว่าก่อน การทดลองการจัดการกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ

สรุปได้ว่า ก่อนจัดการกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ เด็กมีการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ระดับควรได้รับการพัฒนา และเมื่อได้รับจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ พบว่าหลังการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้น โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง ด้านความภาคภูมิใจในตนเอง ตามลำดับ ดังนี้



อภิปรายผล

จากการศึกษาผลการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย พบว่า หลังการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ เด็กมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้น โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง และ ด้านความภาคภูมิใจในตนเอง ตามลำดับ เป็นเพราะเด็กได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน จึงส่งผลให้เด็กมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้น ผู้

ศึกษามีข้อวิจารณ์ 2 ประเด็น คือ แผนการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริม การเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย และการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย มีรายละเอียด ดังนี้

1.แผนการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย ผู้ศึกษาได้ศึกษาแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยมีการปรับประยุกต์ การจัดกิจกรรมบทบาทสมมติจาก นิธินันท์ ชารีซุม (2563) เป็นการแสดงบทบาทสมมติแบบละคร เป็นการแสดงบทบาทตามเรื่องราวที่มีอยู่แล้วตาม นิทานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมให้เด็กเห็นคุณค่าในตนเอง ผู้แสดงจะได้ทราบเรื่องราวทั้งหมดจากนิทานที่เราเล่า ร่วมกัน แต่จะไม่ได้รับบทที่กำหนดให้แสดงตามเนื้อเรื่อง ผู้แสดงจะต้องแสดงออกตามความคิดของตนและดำเนิน เรื่องไปตามท้องเรื่องที่กำหนดไว้แล้ว ซึ่งมีลักษณะเหมือนละครและเด็กจะได้ลงมือปฏิบัติตัดสินใจเลือกชุดสื่อผสม ที่ครูกำหนดให้สร้างผลงาน เพื่อนำมาใช้ประกอบการแสดงบทบาทสมมติร่วมกัน ซึ่งผลงานสื่อผสมจะเป็นการ สร้างสรรค์ผลงาน 2 มิติ และ 3 มิติ จากสื่อวัสดุที่กำหนดให้ เพื่อเปิดโอกาส ให้เด็กได้มีจินตนาการ เกิดความ ภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และยอมรับในผลงานของผู้อื่นผ่าน การจัดกิจกรรมอย่างหลากหลาย ซึ่งแต่ละ สัปดาห์มีขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้ วันแรกของสัปดาห์ครูนำเข้าบทเรียนโดย ครูเล่านิทานส่งเสริมการเห็น คุณค่าในตนเอง ใช้คำถาม เปิดโอกาสให้เด็กแสดงความคิดเห็น ถาม-ตอบ สนทนาร่วมกัน เกี่ยวกับเนื้อเรื่องของ นิทาน ลำดับเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นจากนิทาน ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และผลเป็นอย่างไร โดยครูใช้คำถาม กระตุ้นและเสริมแรง ให้เด็กเกิดการรู้สึกคล้ายตามเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ส่งเสริมความเชื่อมั่นในตนเอง ให้ เด็กกล้าพูด กล้าคิด กล้าแสดงความคิดเห็น และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นร่วมกัน วันที่สองของสัปดาห์ ครูให้ เด็กเลือกชุดอุปกรณ์สื่อผสมที่ครูกำหนดให้ สร้างสรรค์อุปกรณ์ประกอบบทบาทสมมติ โดยมีข้อกำหนด การใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่ครูจัดเตรียมให้ สร้างสรรค์เป็นผลงานเพื่อใช้ประกอบการแสดงบทบาทสมมติของตนเอง โดยมีเทคนิคการ สร้างสรรค์ผลงานหลายมิติเข้าด้วยกัน เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง สอดคล้องกับ ฌันฐรญา ท่าโหม (2565) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นบทบาทสมมติ ระบุว่า บทบาทสมมติช่วยส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับ ตนเองและผู้อื่นมากยิ่งขึ้น เด็กมีโอกาส ในการแสดงออก รู้ถึงสาเหตุของพฤติกรรมและเด็กพัฒนาความรู้สึก เกี่ยวกับตนเองในทางที่ดี ตลอดจน มีความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่นมากขึ้น และได้มีโอกาสฝึกปฏิบัติพร้อมปรับพฤติกรรม ให้ถูกต้องเหมาะสมกับการทำงานร่วมกับผู้อื่น วันที่สามของสัปดาห์ เด็กร่วมกันแสดงบทบาทสมมติประกอบสื่อที่ ตนเองสร้างขึ้นร่วมกันตาม เนื้อเรื่องนิทานที่ครูเล่า สอดคล้องกับ สราวรรณ์ ฝากไธสง (2562) ได้กล่าวว่าการ เล่น บทบาทสมมติ มีส่วนสำคัญในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจทางอารมณ์ให้กับเด็ก รวมถึงการรับรู้ความรู้สึก เกี่ยวกับตนเอง คือ การแสดงออกด้วยตนเอง ซึ่งเด็กสามารถสัมผัสได้เองจากการมีส่วนร่วมในการเล่านิทานและ การแสดงออกตามบทบาทที่ตนเองเล่น และร่วมกันสะท้อนคิด แลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุปเกี่ยวกับการ แสดงบทบาทสมมติสอดคล้องกับ आयुพร สาชาติ (2548) การจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ ทำให้เด็ก รู้จัก เชื่อมโยงเรื่องราวที่เป็นสถานการณ์ที่เป็นปัญหา โดยใช้ประสบการณ์ในการเรียนรู้มาแก้ปัญหา มีการกระตุ้นให้ เด็กอภิปรายอย่างหลากหลายเพื่อหาข้อสรุปและเกิดการเห็นคุณค่าของตนเอง เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันเข้าใจยอมรับในความแตกต่างของตัวเองและผู้อื่นมากขึ้น

2.การเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย แบ่งได้ 2 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง และ ด้านความภาคภูมิใจในตนเอง พบว่า หลังการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริม การเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กมี

พฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเองสูงขึ้น กล้าพูด กล้าคิด กล้าแสดงความคิดเห็น สนทนาโต้ตอบกับครูและเพื่อนๆได้ สนใจตนเองพูดเล่าเรื่องในสิ่งที่ตนเองมีประสบการณ์ มีความเป็นผู้นำ ชี้นำเพื่อนๆให้ทำกิจกรรมตามทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรม กระตือรือร้นเมื่อได้ทำกิจกรรม และทำได้สำเร็จ ตัดสินใจในการกระทำต่างๆได้ด้วยตนเองจากผลงานที่ตนเองตั้งใจทำ สอดคล้องกับ Maslow (1970) ความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง การยอมรับนับถือและการประเมินคุณค่าในตนเอง ได้แก่ การมีจุดเด่น (Strength) ความสำเร็จ (Achievement) ความสามารถ (Adequacy) การบรรลุเป้าหมายและควมมีอำนาจ (Mastery and Competence) ความเชื่อมั่น (Confidence) การพึ่งพาตนเองและการมีอิสระ และ Taft (1985) การเห็นคุณค่าในตนเองภายใน (Inner Self-Esteem) คือ การที่บุคคลมีความสามารถ มีสมรรถนะ และการกระทำในสิ่งที่ตนต้องการ แล้วได้ผลตามที่ตนปรารถนา กระบวนการประเภทนี้ได้มาจากการรับรู้ ของตนเองจากสิ่งแวดล้อม โดยเกี่ยวข้องกับการกระทำการควบคุม และกำลังความสามารถของตนเอง ในส่วนด้านความภาคภูมิใจในตนเองของเด็กปฐมวัยนั้น เด็กแสดงพฤติกรรมยิ้ม สนุกสนานพึงพอใจกับผลงาน ที่ตนเองสร้างขึ้นชื่นชมผลงานของตนเองและชื่นชมผลงานของผู้อื่น มีการแบ่งปันช่วยเหลือเพื่อนๆขณะ ทำกิจกรรม แสดงพฤติกรรมเชิงบวกที่เหมาะสม พึงพอใจ เมื่อทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันกับเพื่อน แสดงความยินดีและชื่นชม ผลงานของผู้อื่น ด้วยพฤติกรรมเชิงบวก เด็กปรบมือชมเชยเพื่อนๆ ยกนิ้วหัวใจให้เพื่อน ส่งยิ้มให้เพื่อนเพื่อน ทำงานร่วมกัน สอดคล้องกับ Maslow (1970) การได้รับการตัดสินว่ามีคุณค่าจากผู้อื่น และ Taft (1985) การเห็นคุณค่าในตนเองภายนอก (Functional Self-Esteem) การเห็นคุณค่าในตนเองชนิดนี้ สร้างขึ้นผ่านการประเมินปฏิสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ในชีวิต และเกี่ยวข้องกับการที่บุคคลเปลี่ยนแปลงบทบาทอัน เนื่องมาจากเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน และการได้รับการยอมรับจากบุคคลที่มีความสำคัญในชีวิต การเห็นคุณค่าในตนเอง ชนิดนี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ขึ้นอยู่กับความคาดหวังต่อบทบาททางสังคม และความสามารถในการเผชิญ ปัญหา ซึ่งผลล้าตบการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย สอดคล้องกับ Coopersmith (1984) กล่าวว่า การเห็นคุณค่าในตนเองไว้ว่า เป็นการประเมินคุณค่าของตนเอง แสดงถึงทัศนคติที่มีต่อตนเองทั้งด้านบวก และด้านลบ เป็นการตัดสินคุณค่าแห่งตน ทำให้บุคคลนั้นรู้สึกว่ามี ความสามารถ มีความสำคัญประสบความสำเร็จ และมีคุณค่า ซึ่งการสังเกตการเห็นคุณค่าในตนเองนั้นดูจากคำพูดและพฤติกรรมที่แสดงออกก่อน และจะนำไปสู่การยอมรับนับถือจากผู้อื่นได้

บทบาทครูในการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมให้เด็กปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ดีขึ้น ก่อนการทำกิจกรรมกับเพื่อนเด็กมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในขณะที่เลือกอุปกรณ์ ในการแสดง ในช่วงสัปดาห์แรก ๆ ของการทดลองครูต้องเป็นผู้คอยชี้แนะการปฏิบัติ เลือกอุปกรณ์ ใช้คำถาม กระตุ้นให้เด็กทำกิจกรรม คอยพูดชักชวนให้เด็กรู้จักแบ่งปันอุปกรณ์ในการเล่นร่วมกันกับเพื่อน หลังจากผ่านไป สักระยะเด็กสามารถร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อนได้อย่างสร้างสรรค์ มีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมอย่างเห็นได้ชัด ใน เรื่องของการรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันได้ การยอมรับในสิ่งที่ผู้อื่นสนใจ สนับสนุนและคอยช่วยเหลือกัน และในขณะที่ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานและเล่นบทบาทสมมติครูต้อง เป็นผู้คอยช่วยเหลือในการแสดงของเด็ก เนื่องจากในสัปดาห์แรก เด็กยังไม่มีความเข้าใจถึงบทบาทที่ตนเองเลือกและ เด็กส่วนใหญ่ยังไม่ค่อยกล้าแสดงออก ครูจึงต้องให้การส่งเสริมและสนับสนุน ให้กำลังใจในการเล่นของเด็ก กระตุ้นให้เด็กแสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ หลังจากผ่านการทดลองเข้าสู่สัปดาห์ที่ 4 – 8 เด็กมีความกล้า

[830]

Citation:



กรวิชัย น้อยมัน และ ปัทมาวดี เล่ห์มงคล. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย.

วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ, 3 (4), 821-832

Noiman, K., & Lehmongkol, P., (2023). The Effects of Learning Provision by Using Multimedia Activity Package with Role Play to Promote Self-Esteem

in Young Children. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 3 (4), 821-832; DOI: <https://doi.org/10.14456/iarj.2023.222>

แสดงออกมากขึ้นและเข้าใจในเรื่องอารมณ์ความรู้สึกของตัวเองที่ตัวเองรับรู้ ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ทำสื่อสร้างสรรค์ของตนเองได้สำเร็จและช่วยเหลือเพื่อนได้โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะ

บทบาทของครูในการสะท้อนความคิดของเด็ก ครูต้องเป็นผู้กระตุ้นเด็กด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การใช้คำถามปลายเปิดกระตุ้นให้เด็กคิดตาม สนทนา พูดคุย สอบถาม สัมภาษณ์ เพื่อให้เด็กได้ร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยนเรื่องราวและความรู้สึกจากการเล่นบทบาทสมมติ และความรู้สึกต่าง ๆ ที่มีต่อตัวละครในนิทาน บทบาทครูในขั้นนี้ทำให้เด็กได้สะท้อนความคิด ความรู้สึก ความเข้าใจในการเห็นคุณค่าในตนเองของตนเอง ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง มั่นใจในการตอบคำถาม และเข้าใจในความแตกต่างของผู้อื่น เคารพผู้อื่น มีวิธีการตอบสนองต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่นได้ดีขึ้น มีเจตคติและรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากตน การใช้คำถามอย่างสร้างสรรค์ของครู จะชวนให้เด็กคิดและหาคำตอบ ซึ่งฝึกให้เด็กมีจินตนาการมีความสามารถในการสื่อสารกับผู้อื่นและยอมรับผู้อื่นบนความแตกต่างจากตนเองได้

ข้อเสนอแนะ

ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะจากงานวิจัย ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปฐมวัย ดังนี้

ข้อเสนอแนะจากผลการศึกษาคั้งนี้

1. การให้เด็กแสดงบทบาทสมมติควรมีการจัดแบ่งเป็นกลุ่มเพราะเด็กในกลุ่มเป้าหมายเด็กบางคนอยากเป็นตัวละครเหมือนกัน หรืออาจจะมียุทธวิธีการแสดงบทบาทสมมติมากกว่า 1 ครั้ง เพื่อให้เด็กทุกคน ได้แสดงบทบาทที่ตนเองอยากเป็นครบทุกคน

2. การเก็บข้อมูลการศึกษาควรมีผู้ช่วยในการเก็บข้อมูลหรือช่วยสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย ที่เราศึกษา เพราะผู้ศึกษา 1 ท่านอาจจะเก็บข้อมูลได้ไม่ครบทุกคนอย่างละเอียด หรือมีการบันทึกวิดีโอ การจัดการกิจกรรม เพื่อนำวิดีโอบันทึกมาย้อนดูพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่แสดงออกมา

3. เวลาในการจัดกิจกรรมสามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมและตามความสนใจของเด็ก เนื่องจากวันที่สองและวันที่สามของสัปดาห์แผนการจัดการจัดกิจกรรมจะซับซ้อน ครูควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้เวลาใน การทำกิจกรรมเพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะการศึกษาครั้งต่อไป

1. ควรมีการนำกิจกรรมสื่อผสมประกอบบทบาทสมมติ ไปส่งเสริมหรือพัฒนาเด็กปฐมวัยด้านอื่น ๆ เช่น ทักษะการคิดแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการกำกับตนเองของตนปฐมวัย เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมสื่อผสมประกอบการเล่นบทบาทสมมติที่มีต่อการเห็นคุณค่าในเด็กปฐมวัยกับเด็กช่วงอายุอื่น

3. ควรมีการศึกษาผลการจัดกิจกรรมอื่นที่มีต่อทักษะการเห็นคุณค่าในตนเอง เช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน การจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิต เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- ชนิษฐา บุณนาค. (2561). *การเล่นบทบาทสมมติ (Role Playing) กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย*. Retrieved on December 30, 2022 from: <https://www.youngciety.com/article/learning/role-playing.html>
- ณัฐรญา ท่าโหม. (2565). *ผลการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมทางสังคมของเด็กอนุบาลในห้องเรียนพหุวัฒนธรรม*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย :มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ณิชานบูล ลำพูน. (2560). *การพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทิมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์*. วิทยานิพนธ์การศึกษาศึกษามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิธินันท์ ชารีชุม. (2563). *กิจกรรมบทบาทสมมติกับการสอนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนนายสิบตำรวจ*. *วารสารลวະศรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*. 4(1), 101-108.
- ธนิกร ชะตางม. (2560). *การสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสมพื้นที่แห่งความสุข กรณีศึกษาศิลปะบำบัด เพื่อพัฒนาสมาธิในเด็กสมาธิสั้น*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการ ออกแบบ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สรารัตน์ ผาโกธสง. (2563). *ผลการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติที่มีต่อการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย*. *วารสารวิจัยราชภัฏกรุงเก่า*, 7 (1), 25 – 32.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2561). *ปลูกฝัง Self-Esteem ความภาคภูมิใจในตนเองให้ลูก*. กรุงเทพมหานคร: SOOK PUBLISHING.
- อายุพร สาชาติ. (2548). *พฤติกรรมในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Austin Artists Market. (2023). *Austin Artists Market 2023 Austin Artists Market MIXED MEDIA PROJECTS FOR KIDS*. Retrieved January 30, 2023, from: https://www.austinartistsmarket.com/kids-mixed-media-projects/#google_vignette.
- Colquhoun, L.K., & Bourne, P.A. (2012). *Self-esteem and academic performance of fourth graders in two elementary schools in Kingston and St. Andrew Jamaica*. *Asian Journal of Business Management*, 4(1), 36-57.
- Coopersmith, S. (1984). *SEI: Self-esteem Inventories*. California: Psychologist Press Inc.
- Maslow, A.H. (1970). *Motivation and Personality*. New York: Harpers and Row.
- Taft, L.B., (1985). *Self-esteem in later life: a nursing perspective*. *ANS Advances in Nursing Science*, 8(1), 77–84.