การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว

Development of An Electronic Book on Thai Traditional Folk Play to Promote Gross Motor Skills for Kindergarten 2 Students at Ban Wang Nam Khiao School

จิตราพร รักภูมิ[1]* กฤตย์ตนัย ธารารัตนสุวรรณ[2]
Jittaporn Rukpum[1]* Krittanai Tharattansuwan[2]
[1]โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว จังหวัดสุพรรณบุรี
[1]Ban Wang Nam Khiao school, Suphan Buri province
[2]คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ
[2]Faculty of Industrial Education, Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi
*Corresponding author's e-mail: jittaporn.pueng@gmail.com

Received January 5, 2026 Revised: February 24, 2026 Accepted: February 27, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย 2) เปรียบเทียบพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 8 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบบประเมินพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เกณฑ์ 5 ระดับ อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.47 2) พัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของนักเรียน

หลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65
คำสำคัญ : หนังสืออิเล็กทรอนิกส์; การละเล่นพื้นบ้านไทย; กล้ามเนื้อมัดใหญ่; นักเรียนระดับชั้นอนุบาล

Abstract

This research aimed to: 1) evaluate the quality of an electronic book (E-book) titled Thai Folk Games; 2) compare the gross motor skill development of Kindergarten 2 students before and after the implementation of E-book-based learning activities; and 3) investigate student satisfaction with the developed E-book. The target group consisted of eight Kindergarten 2 students at Ban Wang Nam Khiao School during the second semester of the 2025 academic year. The research instruments included the E-book, a gross motor skill assessment form, and a satisfaction evaluation form. Data were analyzed using mean, standard deviation, percentage, and a dependent samples t-test.

The findings revealed that: 1) the quality of the E-book based on a 5-point scale, was at a high level ($\bar{X}$=3.67, S.D.=0.47); 2) the students' gross motor skill development after the intervention was significantly higher than before at a .05 level of significance; and 3) the students expressed the highest level of satisfaction with the E-book-based learning experience ($\bar{X}$=4.65). These results suggest that integrating digital media with traditional cultural content effectively promotes physical development in early childhood education.
Keywords: electronic book; thai traditional folk play, gross motor skills, kindergarten students

บทนำ

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ต้องการให้เด็กทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการพัฒนาและการศึกษาที่มีคุณภาพตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ตลอดจนได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างเหมาะสม ด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดี ระหว่างเด็กกับผู้สอน และเด็กกับพ่อแม่ หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดู การพัฒนาและให้การศึกษาแก่เด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็ก มีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการทุกด้านอย่างเป็นองค์รวม สมวัย มีคุณภาพ และเต็มตามศักยภาพ โดยกำหนดหลักการคือ 1) หลักการอบรมเลี้ยง

ดูและให้การศึกษา โดยเน้นเด็กเป็นสำคัญ คำนึงถึงพัฒนาการตามวัย ความแตกต่างระหว่างบุคคล และวิถีชีวิตของเด็กตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรม 2) หลักพัฒนาการเด็กและการเรียนรู้ โดยเน้นการพัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวมและสมดุล ทุกด้าน ผ่านการเล่นอย่างมีความหมาย ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุข ด้วยวิธีการเหมาะสมกับวัยและความสามารถ สอดคล้องกับการพัฒนาสมอง และมีการพักผ่อนเพียงพอ 3) หลักการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุก โดยเน้นการจัดกิจกรรมบูรณาการด้วยวิธีการที่หลากหลาย เปิดโอกาสเด็กได้เลือก คิด ตัดสินใจ และลงมือทำ ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้เหมาะสมกับวัย มีทักษะชีวิต และเรียนรู้อย่างมีความสุข 4) หลักการบูรณาการบริบทสังคมและวัฒนธรรม โดยตระหนักในบริบทสังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็ก ให้โอกาสเด็กได้เรียนรู้จากวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของตนเอง รวมถึงวัฒนธรรมอื่น ๆ ที่ใกล้ตัว อย่างมีความหมาย และ 5) หลักการมีส่วนร่วมของครอบครัว สถานศึกษา และชุมชน โดยสร้างความรู้ ความเข้าใจ และประสานความร่วมมือในการพัฒนาเด็กระหว่างสถานศึกษากับพ่อแม่ ครอบครัว และชุมชน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560: 3)

พัฒนาการด้านร่างกาย เป็นการกล่าวถึงพัฒนาการด้านโครงสร้างและพัฒนาการด้านการเคลื่อนไหว ซึ่งพัฒนาการด้านการเคลื่อนไหวมักเกี่ยวข้องกับความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่เป็นความสามารถในการควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกาย การเคลื่อนไหวของเด็กแต่ละครั้งนั้นเป็นการสะสมขั้นพื้นฐานที่จะให้ได้มาซึ่งความรู้อันจะสามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตขั้นต่อ ๆ ไป จึงนับว่ามีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับชีวิตมนุษย์ ทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน มักจะเริ่มปรากฏในวัยเด็กตอนต้น อายุ 2 - 6 ปี โดยจะมีการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่มากขึ้น เด็กสามารถเดินได้อย่างมั่นคง เพราะมีการเพิ่มความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขาและเพิ่มทักษะอื่น ๆ ดังนั้นเด็กวัยนี้ควรได้รับการส่งเสริมด้านการเคลื่อนไหวแบบต่าง ๆ อยู่เสมอ โดยคำนึงถึงความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กด้วย

การพัฒนาความสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ ได้แก่ กล้ามเนื้อขา กล้ามเนื้อสะโพกและก้น กล้ามเนื้อหลังและลำตัว กล้ามเนื้อออกและไหล่ ทำได้โดยให้เด็กฝึกความสามารถในการใช้ทักษะทั่วไปหรือทักษะพื้นฐาน เช่น ทักษะการกระโดด ทักษะการทรงตัว ทักษะการวิ่ง การมุดลอด และปีนป่าย เป็นต้น ซึ่งต้องใช้กล้ามเนื้อใหญ่ส่วนศีรษะและคอเป็นกล้ามเนื้อส่วนที่ทำหน้าที่ในการเคลื่อนไหวลำตัวไปข้างหน้า กล้ามเนื้อลำตัวเป็นส่วนที่รักษาสมดุลของกระดูกสันหลัง ทำให้เรายืนตัวตรงได้ กล้ามเนื้อขา เป็นส่วน ที่รับน้ำหนักทั้งหมดของร่างกาย ทำให้สามารถเดิน วิ่ง หรือกระโดดไปได้ กล้ามเนื้อส่วนแขนและมือเป็นกล้ามเนื้อส่วนที่ช่วยกล้ามเนื้อไหล่นำลำตัวเคลื่อนไปข้างหน้า (ศิรินทร กาญจันดา, 2556: 18)

การละเล่นพื้นบ้านไทย ได้แก่ การเล่นมอญซ่อนผ้า การเล่นม้าก้านกล้วย การเล่นเดินกะลา การเล่นรีรีข้าวสาร การเล่นวิ่งเปี้ยว การเล่นแข่งเรือบก การเล่นเก้าอี้ดนตรี การเล่นลิงชิงหาง การเล่นชักเย่อ การเล่นกระต่ายขาเดียว การเล่นงูกินห่าง การเล่นกาฟักไข่ เป็นกิจกรรมการละเล่นของสังคมที่ไม่ทราบที่มาแต่ได้ยอมรับและถ่ายทอดการเล่นต่อ ๆ กันมาโดยไม่ขาดสาย เป็นกิจกรรมการละเล่นที่เป็นการละเล่นสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันและเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจจะเป็นการเล่น

คนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม การละเล่นจึงเป็นบทบาทต่อการพัฒนาทั้ง 4 ด้าน (ร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคมและสติปัญญา) ของเด็ก และเป็นเครื่องหมายแสดงออกของการละเล่นพื้นบ้านว่าเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นด้วยความสมัครใจเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เด็กได้เล่นเด็กจะเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคมและสติปัญญา และสร้างความเชื่อมั่นให้กับตนเอง (รัชฎวรรณ ประพาน, 2561)

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว ยังขาดโอกาสในการฝึกทักษะกล้ามเนื้อมัดใหญ่ที่หลากหลายและต่อเนื่อง เนื่องจากข้อจำกัดด้านสื่อการสอนที่ยังไม่ดึงดูดความสนใจเท่าที่ควร ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาประยุกต์ใช้ โดยเฉพาะการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อที่รวมทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงเข้าด้วยกัน สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน ได้เป็นอย่างดี เมื่อนำจุดเด่นของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มาบูรณาการร่วมกับการละเล่นพื้นบ้านไทย ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เน้นการเคลื่อนไหวทางร่างกายที่สนุกสนานและเหมาะสมกับช่วงวัย จะช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการปฏิบัติกิจกรรม ส่งผลให้การพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ เช่น การทรงตัว การยืดหยุ่น และความคล่องแคล่วว่องไว มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อเป็นนวัตกรรมในการส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกายของนักเรียนให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานและมีความพร้อมในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป (แววไว จำปาศักดิ์, 2560)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย โดยกำหนดเกณฑ์ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในระดับมาก ขึ้นไป

2. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนอนุบาลปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย

การทบทวนวรรณกรรม

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 มุ่งเน้นการพัฒนาเด็กอายุ 3–6 ปีอย่างเป็นองค์รวม ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยยึดหลักเด็กเป็นศูนย์กลาง ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติจริง และการจัดประสบการณ์เชิงรุกที่เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัย หลักสูตรให้

ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของครอบครัว ชุมชน และการบูรณาการบริบทสังคมและวัฒนธรรม เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ให้แก่เด็กปฐมวัย

บริบทของสถานศึกษา โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว เป็นโรงเรียนขนาดเล็ก มีทรัพยากรและพื้นที่สนามเด็กเล่นที่สามารถใช้จัดกิจกรรมเคลื่อนไหวได้ อย่างไรก็ตาม การจัดสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและทันสมัยยังมีข้อจำกัด จึงมีความจำเป็นในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน และสามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนระดับอนุบาล 2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านการละเล่นพื้นบ้านไทย จากการทบทวนนิยามของ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2546); ฉวีวรรณ กินาวงษ์ (2563) และสุชา จันทร์เอม (2561) พบประเด็นร่วมที่สำคัญคือ การละเล่นเป็นกิจกรรมที่เกิดจากความ สมัครใจ และเน้น ความสนุกสนาน อย่างไรก็ตาม รัชฎาวรรณ ประพาน (2561) และจารุวรรณ ธรรมวัตร (2563) ได้ขยายความเพิ่มในมิติของ มรดกทางวัฒนธรรม และ คุณค่าแฝง ที่ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ผู้วิจัยจึงสังเคราะห์ได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านไม่ใช่เพียงการพักผ่อน แต่เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาศักยภาพเด็กผ่านวิถีวัฒนธรรม

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2546) ได้ให้ความหมายของการเล่นไว้ว่า หมายถึง กิจกรรมที่เด็กเล็ก ๆ ชอบที่จะทำ จะจัดการทำ ขึ้นมาตลอดจนเพื่อความสนุกสนานทั้งหลายที่สนองต่อความอยากรู้อยากเห็น ของทุกสิ่งที่เขาได้เห็น ได้ยิน ได้ชิม เป็นวิธีการที่พัฒนาความรู้สึกของเด็ก จะได้รู้จักกับเพื่อน ๆ ได้ร่วมกิจกรรมได้สังคม

ฉวีวรรณ กินาวงษ์ (2563) กล่าวว่า การเล่นของเด็ก หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความสนุกเพลิดเพลิน โดยที่เด็กไม่ได้คำนึงถึงผลของกิจกรรมหรือการกระทำนั้น ๆ การเล่นมีความหมายสำคัญมากสำหรับเด็ก เพราะการเล่นเกิดจากความสมัครใจของเด็ก

สุชา จันทร์เอม (2561) กล่าวว่า การเล่นของเด็ก หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำ ใด ๆ ก็ให้ความสนุกสนานแก่เด็กโดยที่เด็กไม่คำนึงถึงผลการเล่น

รัชฎาวรรณ ประพาน (2561) ได้กล่าวลักษณะของการละเล่นพื้นบ้านว่าเป็นกิจกรรมสันทนาการที่ฝังรากลึกอยู่ในวิถีชีวิตของคนในสังคมมาอย่างยาวนาน แม้จะไม่ปรากฏหลักฐานแน่ชัดว่าผู้ใดเป็นผู้ริเริ่ม แต่การเล่นเหล่านี้ได้รับการยอมรับและส่งต่อความรู้จากรุ่นสู่รุ่นอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงภูมิปัญญาและความรื่นเริงของคนในท้องถิ่น ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสร้างความสนุกสนานควบคู่ไปกับการส่งเสริมพัฒนาการของมนุษย์

จารุวรรณ ธรรมวัตร (2563) ได้กล่าวถึงการละเล่นของเด็กไทยว่าการเล่นทุกชนิดนอกจากจะเกิดความเพลิดเพลินแก่เด็กแล้ว ยังมีคุณค่าอื่นแฝงอยู่ เช่น เสริมสร้างพัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจและเล่นหลายชนิดฝึกให้เด็กได้รู้จักสังเกต ให้ไหวพริบในการเล่นทายปริศนาสอนให้เด็กเข้ากับเพื่อนได้ โดยเพื่อนยอมรับอย่างเต็มใจ การเล่นของเด็กแบ่งได้หลายประเภท คือการเล่นและการเล่นในร่ม ถ้าแบ่งเอาบทร้องเป็นหลักก็จะมีสองประเภทคือ การเล่นมีบทร้องและการเล่นที่ไม่มีบทร้อง

แวววิไล จำปาศักดิ์ (2560) ได้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คือหนังสือที่อยู่ในรูปแบบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์โดยการนำเสนอข้อมูลจะประกอบไปด้วย ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วีดีโอต่าง ๆ และสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาข้อมูลที่สัมพันธ์กันได้อย่างรวดเร็ว มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้และสามารถอ่านได้จากคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์มือถือที่ใช้ได้ทั้งระบบออฟไลน์และออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเตอร์เน็ต

กรรณิการ์ กลับสกุล (2560) สรุปได้ว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง การนำหนังสือหนึ่งเล่มหรือหลายๆเล่ม มาออกแบบให้อยู่ในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำเสนอข้อมูลได้ทั้งตัวอักษรและตัวเลข เรียกว่า ไฮเปอร์เท็กซ์ (hypertext) และถ้าหากข้อมูลนั้นรวมถึงภาพ เสียงและภาพเคลื่อนไหวจะเรียกว่า ไฮเปอร์มีเดีย (hypermedia) โดยการประสานเชื่อมโยงสัมพันธ์ของเนื้อหาที่อยู่ในแฟ้มเดียวกันหรืออยู่คนละแฟ้ม เข้าด้วยกัน ทำให้ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพซึ่งผู้เรียนสามารถที่จะเลือกเรียนได้ตามความต้องการไม่จำกัดและสถานที่โดยอาจใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ชนิดอื่น ๆ และเป็นสื่อที่นักเรียนสามารถศึกษาทบทวนและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

พระมหาวรเมธ ฐานวฑฺโก (2561) สรุปว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง การนำหนังสือ หนึ่งเล่มหรือหลาย ๆ เล่มมาออกแบบใหม่ ให้อยู่ในรูปของอิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำเสนอข้อมูลได้ทั้ง ตัวอักษรหรือตัวเลข รวมถึงภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียง โดยการประสานเชื่อมโยงสัมพันธ์ของ เนื้อหาที่อยู่ในแฟ้มเดียวกันหรืออยู่คนละแฟ้มเข้าด้วยกันทำให้ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่าง รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ และผู้เรียนสามารถที่จะเลือกเรียนได้ตามความต้องการ ไม่จำกัดเวลาและสถานที่

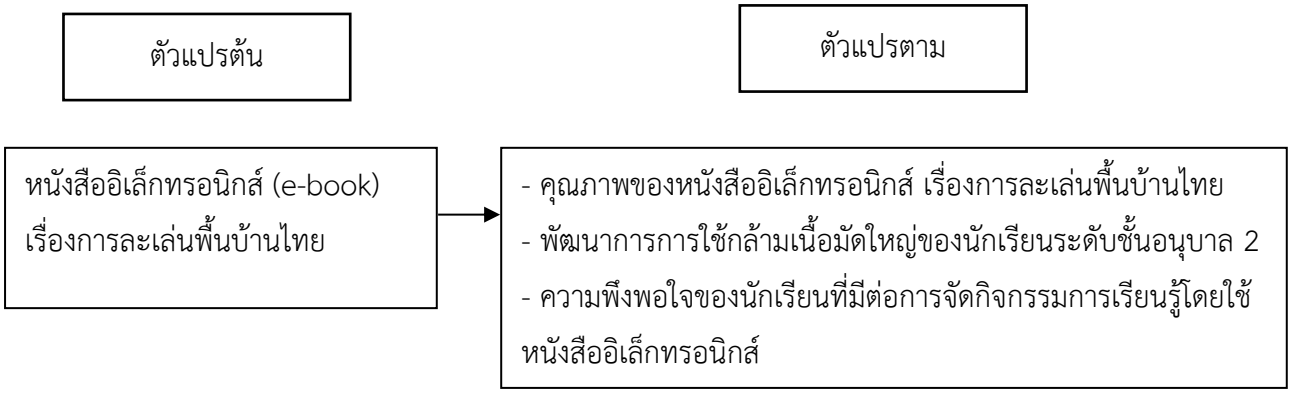
จุฑามาศ ศรีวิมล (2562) สรุปว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง เอกสารในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ที่นำเสนอข้อมูลด้วยสื่อหลายมิติ เช่น ข้อความ ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหวผ่านจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งทำให้ผู้ใช้ได้อย่างรวดเร็วและอิสระ

อาพีซา ผดุงผล (2561) ศึกษาการใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบสื่อสร้างสรรค์ พบว่าการใช้สื่อที่เด็กสามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้ ช่วยให้เด็กเกิดความสนใจและส่งผลต่อความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการใช้ E-Book

ฟาลาตี หมาดเต๊ะ (2558) ระบุว่าการใช้สื่อเทคโนโลยีร่วมกับกิจกรรมทางกาย ช่วยให้เด็กปฐมวัยเข้าใจลำดับขั้นตอนการเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนได้ดีขึ้น ส่งผลให้คะแนนการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

กรอบแนวคิดของการวิจัย

ผู้วิจัยได้วางกรอบแนวคิดในการจัดการ การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย ในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียววัดสองครั้ง (One Group Pretest - Posttest Design) ซึ่งมีลักษณะการทดลอง ดังต่อไปนี้

สถิติ Shapiro-Wilk Test ในการทดสอบก่อนที่จะนำข้อมูลไปวิเคราะห์ด้วย t-test การเลือกใช้ t-test (Dependent Samples) เนื่องจากงานวิจัยมีรูปแบบกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียว วัดผลสองครั้ง

ผลการทดสอบ Normality สนับสนุนให้สามารถใช้สถิติพารามิเตอร์ได้อย่างเหมาะสม ผลการทดสอบพบว่า ข้อมูลมีการแจกแจงเป็นโค้งปกติจึงมีความเหมาะสมในการใช้สถิติพารามิเตอร์

การเลือกใช้สถิติ t-test แม้กลุ่มเป้าหมายจะมีจำนวนน้อย (8 คน) แต่ผู้วิจัยยังเลือกใช้ t-test ด้วยเหตุผลรองรับทางวิชาการ ดังนี้

ลักษณะการวิจัยเป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียววัดสองครั้ง ซึ่งสถิตินี้ถูกออกแบบมาเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียนในกลุ่มเดียวกันโดยตรง

ความแม่นยำของข้อมูล ข้อมูลผ่านการทดสอบ Normality แล้ว และผลการวิจัยพบค่า p-value เท่ากับ .000 ซึ่งแสดงถึงนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อย่างชัดเจน

คุณภาพเครื่องมือ เครื่องมือที่ใช้ (หนังสืออิเล็กทรอนิกส์และแบบประเมิน) ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญและมีค่า IOC สูงระหว่าง 0.67 - 1.00

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

เนื่องจากเป็นนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 ทั้งหมด จำนวน 8 คน ของโรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดเล็ก ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาประชากรทั้งหมดแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สะท้อนสภาพจริงของบริบทพื้นที่ ผู้วิจัยเน้นการเก็บข้อมูลเชิงลึกและการสังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิดตลอด 4 สัปดาห์ เพื่อชดเชยข้อจำกัดด้านปริมาณด้วยคุณภาพของข้อมูล

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย
2. แบบประเมินการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง การเก็บรวบรวมข้อมูลในการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) ก่อนการทดลอง นำแบบประเมินการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 ไปใช้ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นอนุบาล 2 จำนวน 8 คน ซึ่งเป็นนักเรียนทั้งหมดของโรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว เป็นโรงเรียนขนาดเล็ก การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงจึงทำให้ผู้วิจัยสามารถควบคุมสภาพแวดล้อมและดูแลการฝึกปฏิบัติของนักเรียนได้อย่างทั่วถึง แล้วจึงบันทึกผลการทดสอบ

2) ดำเนินการสอนกลุ่มทดลองด้วยตนเอง ตามแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น รวมทั้งหมด 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน คือ วันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ วันละ 30 นาที รายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 สร้างความคุ้นเคยกับเด็ก

ขั้นที่ 2 จัดเตรียมสภาพแวดล้อมในสถานที่ทำการจัดกิจกรรมให้เหมาะสม

ขั้นที่ 3 ดำเนินการตามแผนการจัดกิจกรรม โดยมีระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย

ตารางที่ 1 แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทย

สัปดาห์ที่	วัน	กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทย	วันที่
1	จันทร์	การเล่นมอญซ่อนผ้า	3 พฤศจิกายน 2568
	พุธ	การเล่นม้าก้านกล้วย	5 พฤศจิกายน 2568
	ศุกร์	การเล่นเดินกะลา	7 พฤศจิกายน 2568
2	จันทร์	การเล่นรีรีข้าวสาร	10 พฤศจิกายน 2568
	พุธ	การเล่นวิ่งเปี้ยว	12 พฤศจิกายน 2568
	ศุกร์	การเล่นแข่งเรือบก	14 พฤศจิกายน 2568
3	จันทร์	การเล่นเก้าอี้ดนตรี	17 พฤศจิกายน 2568
	พุธ	การเล่นลิงชิงหาง	19 พฤศจิกายน 2568
	ศุกร์	การเล่นชักเย่อ	21 พฤศจิกายน 2568
4	จันทร์	การเล่นกระต่ายขาเดียว	24 พฤศจิกายน 2568
	พุธ	การเล่นงูกินหาง	26 พฤศจิกายน 2568
	ศุกร์	การเล่นกาฟักไข่	28 พฤศจิกายน 2568

3) ในการดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้บันทึกวิดีโอพฤติกรรมของเด็กในขณะที่ทำการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว เพื่อประกอบการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระดับ ชั้นอนุบาล 2 โดยใช้แบบประเมินการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โดยทำการบันทึกผล แล้วนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล

4) เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการประเมินก่อน และหลังการจัดกิจกรรมการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว วิเคราะห์ผลต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยของการประเมินทั้งสองครั้ง ด้วยวิธีการทางสถิติ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการวิจัย เรื่องการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว ซึ่งผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย โดยกำหนดเกณฑ์ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในระดับมาก ขึ้นไป

2. เพื่อเปรียบเทียบ พัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนอนุบาลปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนรู้ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย

ผลการวิจัย

1. ผลวิเคราะห์หาคุณภาพต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ซึ่งประเมินด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ ด้านการนำเสนอ ด้านประโยชน์ต่อการเรียนรู้ เกณฑ์ 5 ระดับ พบว่าผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนเฉลี่ย 3.67 ซึ่งแสดงว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพระดับมาก ผลประเมินดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลประเมินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย

รายการประเมิน	**คุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน**		
	Mean	**S.D.**	**ระดับคุณภาพ**
1. การนำเสนอความชัดเจน ความน่าสนใจ	3.67	0.47	มาก
2. การนำเสนอมีภาษาที่เข้าใจง่าย	3.67	0.47	มาก
3. เนื้อหาเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านไทย ความเหมาะสมและสอดคล้องกับภาพ	3.67	0.47	มาก
4. การใช้งานต่างๆมีความสะดวกเข้าใจง่าย	3.67	0.47	มาก
5. ความสวยงามของภาพ สีสัน ตัวการ์ตูน การเคลื่อนไหวของวีดีโอ หรือ ภาพ และเสียงประกอบ	3.67	0.47	มาก
รวม	**3.67**	**0.47**	**มาก**

2. ผลการวิเคราะห์การใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 ก่อนการจัดกิจกรรมมีคุณภาพระดับปานกลาง ($\bar{X}$=2.66, S.D.=0.41) และหลังการจัดกิจกรรมการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว ระดับคุณภาพมาก ($\bar{X}$=3.91, S.D.=0.25) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการวิเคราะห์การใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว

ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง		
	$\bar{X}$	*S.D.*	ระดับ	$\bar{X}$	*S.D.*	ระดับ
1. สามารถเคลื่อนไหวอยู่กับที่ได้อย่างคล่องแคล่วมั่นคง	2.63	0.48	ปานกลาง	3.88	0.33	มาก
2. สามารถเคลื่อนไหวด้วยการเดินได้อย่างคล่องแคล่ว	2.50	0.50	ปานกลาง	3.88	0.33	มาก
3. สามารถเคลื่อนไหวด้วยการวิ่งได้อย่างคล่องแคล่ว ร่างกายสมดุล	2.63	0.48	ปานกลาง	3.88	0.33	มาก
4. สามารถเคลื่อนไหวด้วยการกระโดดได้คล่องและลงพื้นอย่างมั่นคง	2.50	0.50	ปานกลาง	3.88	0.33	มาก
5. สามารถเคลื่อนไหวพร้อมอุปกรณ์อย่างคล่องแคล่ว และรักษาสมดุลร่างกายได้	2.38	0.48	น้อย	3.88	0.33	มาก
6. สามารถใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ แขน ขา และลำตัวในการทำงานให้ประสานกัน	2.50	0.50	ปานกลาง	3.88	0.33	มาก
7. ปฏิบัติกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยด้วยความสนใจ	3.13	0.33	ปานกลาง	4.00	0.00	มาก
8. มีความสนุกสนาน ราเริง ในการทำกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทย	3.00	0.00	ปานกลาง	4.00	0.00	มาก
รวม	**2.66**	**0.41**	**ปานกลาง**	**3.91**	**0.25**	**มาก**

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมผลการจัดกิจกรรมการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว

การทดลอง	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	*Mean*	*S.D.*	df	*t-test*	*p-value*
ก่อนเรียน	8	40	25.12	2.77	*7*	*12.45**	*.000*
หลังเรียน	8	40	39.25	0.53			

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว โดยใช้สถิติ t-test dependent พบว่า ภายหลังการจัดกิจกรรมการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว พัฒนาการในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่สูงขึ้นทุกคน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการในการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว เท่ากับ 25.12 คะแนน และ 39.25 คะแนน ตามลำดับ

ความพึงพอใจของนักเรียนอนุบาล 2 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้าน วังน้ำเขียว ในการจัดการเรียนรู้ พบนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียวมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.65, S.D.=0.52)

ผู้วิจัยนำผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนอนุบาล 2 ที่มีต่อการเรียนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านวังน้ำเขียว ในแต่ละข้อคำถาม มาหาคะแนนเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจ ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน เกณฑ์ 5 ระดับ ต่อการเรียนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการละเล่นพื้นบ้านไทย

รายการประเมิน	**ความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์**		
	Mean	**S.D.**	**ระดับความพึงพอใจ**
1. การนำเสนอเนื้อหาง่ายต่อการทำความเข้าใจ	4.63	0.52	มากที่สุด
2. การนำเสนอมีภาษาที่เข้าใจง่าย	4.75	0.46	มากที่สุด
3. เนื้อหาในแต่ละหน้ามีความเหมาะสมและสอดคล้องกับภาพ	4.50	0.53	มากที่สุด
4. การใช้งานต่างๆมีความสะดวกเข้าใจง่าย	4.63	0.52	มากที่สุด
5. มีการจัดวางองค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เหมาะสมและน่าสนใจ	4.38	0.52	มาก

6. ตัวอักษรมีความชัดเจนเหมาะสม มีสีสันสบายตา	4.50	0.76	มากที่สุด
7. ความสวยงามของภาพ สีสัน ตัวการ์ตูน การเคลื่อนไหวของวีดีโอ หรือภาพ และเสียงประกอบ	4.88	0.35	มากที่สุด
8. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีความสนุกในการร่วมกิจกรรม	4.75	0.46	มากที่สุด
9. นักเรียนเข้าใจเนื้อหาและภาษาที่ใช้ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	4.63	0.74	มากที่สุด
10. นักเรียนได้เรียนรู้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อย่างครบถ้วน ทั้งรูปภาพ เสียงและสื่อวีดิโอ	4.88	0.35	มากที่สุด
รวม	**4.65**	**0.52**	**มากที่สุด**

อภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่า พัฒนาการการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่และความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยมีข้อสังเกตและข้อเสนอแนะในการตีความผลการวิจัยดังนี้

1. ประเด็นด้านกลุ่มตัวอย่างและข้อจำกัด เนื่องจากงานวิจัยนี้ศึกษาในบริบทของโรงเรียนขนาดเล็กที่มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 8 คน ผลการวิจัยจึงถือเป็น ข้อค้นพบเบื้องต้น ในเชิงบริบทเฉพาะพื้นที่ ซึ่งอาจไม่สามารถสรุปอ้างอิง ไปยังประชากรในวงกว้างที่มีสภาพแวดล้อมต่างกันได้

2. การวิเคราะห์ปรากฏการณ์คะแนนสูง สำหรับคะแนนหลังเรียนและความพึงพอใจที่มีค่าเฉลี่ยสูงและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานต่ำ (เกาะกลุ่มในระดับมากที่สุด) ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าเกิดจากปัจจัยสนับสนุน 2 ส่วน คือ 1) สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีลักษณะเป็น Visual Scaffolding ที่ชัดเจนช่วยให้เด็กเลียนแบบท่าทางได้ง่าย และ 2) ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่น้อยทำให้ครูผู้สอนสามารถให้คำแนะนำและดูแลการปฏิบัติของนักเรียนได้อย่างทั่วถึงแบบรายบุคคล ส่งผลให้นักเรียนทุกคนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในเกณฑ์ที่สูงใกล้เคียงกัน

องค์ความรู้ใหม่

สิ่งที่ค้นพบจากงานวิจัยนี้ไม่ใช่รูปแบบโมเดล แต่เป็นแนวทางการบูรณาการสื่อดิจิทัลร่วมกับการละเล่นพื้นบ้าน เพื่อกระตุ้นพัฒนาการเด็กอนุบาล ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จะเป็นฐานข้อมูลสำคัญสำหรับการขยายผลการวิจัยในกลุ่มตัวอย่างที่ใหญ่ขึ้นหรือการวิจัยเชิงเปรียบเทียบในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2560). *แนวทางการนำมาตรฐานการศึกษาปฐมวัยสู่การปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ.

กรรณิการ์ กลับสกุล. (2560). *การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง มารยาทไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยนเรศวร.

จารุวรรณ ธรรมวัตร. *(2563). ภูมิปัญญาอีสาน. โครงการตำรา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.*

จุฑามาศ ศรีวิมล. (2562). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง ภูมิศาสตร์ประเทศยุโรป โดยใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองนามิตรภาพที่ 201.*
http://www.ska2.go.th/reis/data/research/25640702_204422_3460.pdf

ฉวีวรรณ กินาวงษ์. (2563). *การศึกษาเด็ก*. พิมพ์เนตร.

นภเนตร ธรรมบวร. (2558). *การประเมินผลพัฒนาการสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

ฟาลาตี หมาดเต๊ะ. (2558). *ผลของการฝึกการละเล่นพื้นบ้านที่มีต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.*

พระมหาวรเมธ ฐานวฑฺฒโก (นวลรักษา). (2562). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง หลักธรรมนำชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดมงคล อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสระบุรี. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย].

รัชฎาวรรณ ประพาน. (2561). *การศึกษาความสามารถใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการฝึกโดยใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].

แววไวไล จำปาศักดิ์. (2560). *การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลักษณนาม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 [รายงานการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร].*
http://www.edu.nu.ac.th/th/news/docs/download/2018_03_21_11_39_09.pdf

ศิรินทร กาญจันดา. (2556). *การศึกษาความสามารถใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับรุนแรงจากการใช้โปรแกรมการฝึกกิจกรรมทักษะกลไกของสเปเชียลโอลิมปิคแห่งประเทศไทย*

ร่วมกับกิจกรรมฝึกสมรรถภาพทางกาย (Physical Fitness) [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Spe_Ed/Sirinton_K.pdf

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2546). *คู่มืออบรมกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการเด็กอนุบาล (กิจกรรมในวงกลม).* กระทรวงศึกษาธิการ.

สุชา จันทร์เอม. (2561). *จิตวิทยาทั่วไป. ไทยวัฒนาพานิช.*

อาพีซา ผดุงผล. (2561). *ผลการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบสื่อสร้างสรรค์ที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวของเด็กปฐมวัย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์].

Chen, J. L., Wang, Y., & Lee, S. (2021). *Digital storytelling and gross motor skills: A study on kindergarten students' motor development through interactive media. International Journal of Child-Computer Interaction, 28, 100-112. https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100263*

Papadakis, S., & Kalogiannakis, M. (2022). *Exploring the impact of educational E-books on young children's physical activity engagement: A blended learning approach. Journal of Early Childhood Education, 15(2), 145-160.*