

**การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1
The Development of Basic Thinking Skills Through
Educational Game Activities for Kindergarten level 1 Children**

กรรณิกา หาญจิตร¹ และ จันทร ทิยะวงศ์²

วิทยาลัยนครราชสีมา

Kannika Hanjit¹ and Jun Tiyawong²

Nakornratchasima College

*Corresponding Author, E-mail: numpuengsh@gmail.com

(ได้รับ: 29 เมษายน, 2568 ; แก้ไข: 13 พฤษภาคม, 2568; ตอบรับ: 13 พฤษภาคม, 2568)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน 2) ศึกษาความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมพัฒนาการด้านการคิด การวิจัยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 จำนวน 18 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จากโรงเรียนวัดท่ายาง ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา จำนวน 8 แผน แบบประเมินทักษะการคิดพื้นฐาน และแบบบันทึกพฤติกรรม เครื่องมือทั้งหมดผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ และมีค่าความเชื่อมั่นในระดับที่เหมาะสม สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test)

ผลการศึกษาพบว่า หลังจากดำเนินกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการด้านทักษะการคิดพื้นฐานดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะในด้านการเปรียบเทียบ การจัดกลุ่ม การจำแนก และการแก้ปัญหา จากคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลอง พบว่าคะแนนหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 1.) ทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 2.) ความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : เด็กปฐมวัย, ทักษะการคิดพื้นฐาน, เกมการศึกษา

Abstract

The objectives of this research were: 1) to compare the development of basic thinking skills through experiential learning activities using educational games for kindergarten level 1 children before and after the intervention, and 2) to study the satisfaction with the development of basic thinking skills through such activities. Educational games were employed as tools to promote cognitive development. This research followed a classroom action research methodology. The sample group consisted of 18 kindergarten level 1 children from Wat Thayang School during the second semester of the academic year 2024, selected through purposive sampling. The research instruments included eight educational game activity plans, a basic thinking skills assessment form, and a behavior observation record. All instruments were validated for content accuracy by experts and found to have acceptable reliability. The statistical methods used for data analysis were frequency, percentage, mean, standard deviation, and t-test.

The results showed that after implementing the educational game activities, the children's basic thinking skills significantly improved, particularly in the areas of comparison, classification, categorization, and problem-solving. The post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level. 1) The development of basic thinking skills after the educational game-based learning experience was significantly higher than before at the .05 level. 2) Overall, the satisfaction with the development of basic thinking skills through educational game activities was at a high level.

Keywords: Early childhood, basic thinking skills, educational games

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กเป็นทรัพยากรที่มีความสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติ ประเทศชาติจะเจริญก้าวหน้าได้ต้องอาศัยทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพและมีการศึกษา เด็กจึงควรได้รับการพัฒนาอย่างครบถ้วนทั้งในด้านของการเลี้ยงดู การเอาใจใส่ ความรัก ความอบอุ่น โดยเฉพาะในวัยของเด็กปฐมวัยเป็นวัยเริ่มต้นของชีวิตมนุษย์นับว่าเป็นวัยที่สำคัญที่สุดเพราะพัฒนาการทุกด้านเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วต่อเนื่องกันและเป็นพื้นฐานในการวางรากฐานของพัฒนาการทุกๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านสติปัญญา มนุษย์เกิดมาต้องเผชิญกับสิ่งแวดล้อมรอบข้าง และในบรรดาสิ่งแวดล้อมที่มากกระทบอาจจะมีสิ่งที่เป็นปัญหามากบ้าง น้อยบ้างแตกต่างกันไป ซึ่งธรรมชาติได้สร้างสิ่งสำคัญให้แก่มนุษย์เพื่อเป็นเครื่องมือในการต่อสู้และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ นั่นคือ สมรรถนะของมนุษย์ ความสามารถในการคิดเป็นกระบวนการทำงานของสมองที่มีความจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ความเป็นปกติสุขและการดำเนินชีวิตที่ประสบความสำเร็จเป็นผลมาจากการมีประสิทธิภาพของความคิด ในขณะเดียวกันความล้มเหลว ความเสียหาย และความผิดพลาดที่เกิดขึ้นก็เป็นผลมาจากความคิดด้วยเช่นเดียวกัน ดังที่ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 ได้ตรัสว่า “การคิดนั้นอาจคิดได้หลายอย่างจะคิดให้วุ่นนะ คือ คิดแล้วทำให้เจริญงอกงามก็ได้ จะคิดให้หายนะ คือ

คิดแล้วให้พินาศนิบายก็ได้ การคิดให้เจริญจึงต้องมีหลักอาศัย หมายความว่า เมื่อคิดเรื่องใดสิ่งใดต้องตั้งใจให้มั่นคง ในความเป็นกลาง ไม่ปล่อยให้มีอคติอย่างใดอย่างหนึ่งครอบงำให้มีแต่ความจริงใจตรงตามเหตุผลที่ถูกแท้และเป็นธรรม”

การคิดของเด็กปฐมวัย เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในสมองที่มีผลจากการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันทั้งที่เด็กรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวการคิดของเด็กปฐมวัยจะเกี่ยวข้องกับโครงสร้างของสมองและกระบวนการทำงานของสมอง ซึ่งการทำงานของสมองจะพัฒนาด้านการคิดของเด็ก จากการสังเกตเด็กปฐมวัยจะพบว่า การคิดของเด็กเกิดขึ้นตลอดเวลา เมื่อเด็กคิดสิ่งหนึ่งสิ่งใดจะเกิดเป็นพฤติกรรมหรือสะท้อนออกมาในรูปการกระทำเพราะสมองเป็นส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการคิดเด็กจะเริ่มพัฒนาด้านการคิดจากการรับรู้ของประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นประสบการณ์แรกหรือเป็นขั้นต้นของพัฒนาการทางการคิด การคิดของเด็กเป็นไปตามสิ่งที่เด็กเห็น ได้ยิน รู้สึกรู้สีกซึ่งเป็นการรับรู้ทางประสาทสัมผัสทั้งห้า หรือที่เรียกว่า ขั้นประสาทรับรู้ (Sensorimotor Stage) และพร้อมที่จะพัฒนาไปขึ้นก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage) ในแต่ละขั้นของพัฒนาการ เด็กจะพัฒนาเครื่องมือในการคิด คือ สัญลักษณ์ (Symbol) เด็กจะมองวัตถุไม่เพียงแต่ว่าสิ่งนั้นเป็นอะไร แต่จะมองว่าสิ่งนั้นเป็นตัวแทนหรือใช้แทนอะไรได้บ้าง โดยใช้คำพูดเป็นการสื่อความหมาย ประสบการณ์ซ้ำๆ จะช่วยให้เด็กพัฒนาได้เร็วขึ้น

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พุทธศักราช 2545 ในมาตรา 6 กล่าวว่า การจัดการศึกษา ต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรมมีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและในหมวด 4 ยังได้กำหนดแนวการจัดการศึกษา ในมาตรา 22 ถึงมาตรา 30 ซึ่งในสาระสำคัญของหมวดนี้ครอบคลุมหลักการการระบเรียนรู้และกระบวนการจัดการศึกษาที่เปิดกว้าง ให้แนวทางการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะมาตราที่ 24 ได้กำหนดเกี่ยวกับการจัดกระบวนการเรียนรู้ไว้ (2) ว่าต้องฝึกทักษะกระบวนการคิดการจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา และใน (3) ยังได้กล่าวถึงการจัดการกิจกรรม โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติ ให้ทำได้คิดเป็น และทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 24 ได้ให้ความสำคัญกับการปฏิรูปการเรียนรู้ โดยถือว่า การพัฒนาความสามารถในการคิดเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการศึกษา เพราะการให้ ผู้เรียนคิดเป็น วิเคราะห์เป็น สร้างองค์ความรู้ได้ จะส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง และเต็มศักยภาพ ซึ่งประเทศไทยเป็นประเทศกำลังพัฒนาจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนาประชากร โดยเริ่มตั้งแต่ปฐมวัย เพราะเด็กวัยนี้พัฒนาการทั้งด้านร่างกาย ด้านสังคม ด้านอารมณ์จิตใจ และด้านสติปัญญาอย่างรวดเร็ว ประสบการณ์ที่เด็กได้รับ ในช่วงแรกมีอิทธิพลอย่างยิ่งในการพัฒนาขั้นต่อไป ซึ่งสอดคล้องหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

ประสบการณ์สำคัญ เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องให้เด็กได้ลงมือทำด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาเด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยเฉพาะ ในระยะแรกเริ่มชีวิตและช่วงระยะปฐมวัยมีความสำคัญเป็นพิเศษ เนื่องจากเป็นรากฐาน ของพัฒนาการก้าวต่อไปของชีวิตเด็กแต่ละคน ตลอดจนเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดความสามารถ แรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ และความกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเองของเด็กที่จะส่งผลต่อเนื่องจากช่วงวัยเด็กไปสู่วัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ประสบการณ์สำคัญจะเกี่ยวข้องกับการจัดสภาพแวดล้อมทุกด้าน ที่กระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้และมีความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ในวิถีชีวิตของเด็กและในสังคมภายนอก อันจะส่งผลเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้และสามารถพัฒนาต่อเนื่องไปสู่ระดับที่สูงขึ้น ประสบการณ์สำคัญที่

ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคมและสติปัญญาของเด็กนั้น พ่อแม่หรือผู้เลี้ยงดูจำเป็นต้องสนับสนุนให้เด็กได้มีประสบการณ์ตรงด้วยการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย การสร้างความรัก ความผูกพันกับคนใกล้ชิด การปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และการรู้จักใช้ภาษาสื่อความหมาย ดังนั้น การฝึกทักษะต่าง ๆ ต้องให้เด็กมีประสบการณ์ สำคัญผ่านการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน และการเล่น ให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากการเลียนแบบลองผิดลองถูก สำรวจ ทดลอง และลงมือกระทำจริง การปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของ บุคคลและธรรมชาติรอบตัวเด็ก ตามบริบทของสภาพแวดล้อม จำเป็นต้องมีการจัดประสบการณ์สำคัญแบบองค์รวมที่ยึดเด็กเป็นสำคัญ

นอกจากนี้สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) ยังได้กำหนดเป้าหมายความสามารถในการคิดที่ต้องการให้เกิดในผู้เรียนระดับปฐมวัย ตามมาตรฐานการศึกษาด้านผู้เรียน มาตรฐานที่ 4 ว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดพื้นฐาน มีวิจารณญาณ มีความคิดไตร่ตรอง และมีวิสัยทัศน์ ถ้าสามารถพัฒนาให้เกิดในตัวผู้เรียน ก็จะนำไปสู่การเกิดโครงสร้างกระบวนการคิด ทำให้ผู้เรียนมียุทธศาสตร์การคิดของตนเอง สามารถกำกับ และควบคุมกระบวนการคิดของตนได้ (สำนักงานรับรองมาตรฐานและการประเมินคุณภาพการศึกษา, 2549, หน้า 61) การคิดเป็นความสามารถของสมองที่ประมวลข้อมูลที่ได้จากการรับรู้ มาสร้างเป็นองค์ความรู้ในตนเองซึ่งพัฒนาขึ้นได้ตั้งแต่วัยเด็ก “กระบวนการคิด” จึงเป็นสิ่งสำคัญที่โรงเรียนต้องจัดให้ผู้เรียนทุกระดับชั้นโดยเฉพาะการศึกษาปฐมวัยซึ่งเห็นอย่างชัดเจนในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ที่มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกายอารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถ และความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยกำหนดจุดมุ่งหมาย ซึ่งเป็นมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ในข้อ 1 ว่าให้เด็กมีความสามารถในการคิด และแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ควรส่งเสริมให้เด็กได้มีพัฒนาการทุกด้าน เพราะพัฒนาการทุกด้านต่างส่งเสริมซึ่งกันและกัน ครูควรให้โอกาส เด็กได้เล่น และทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเองโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เช่น การเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง สังเกต ตัดสินใจ และคิดแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผลใช้ความสามารถของตนในการปฏิบัติหรือกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองอย่างเต็มที่ วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาจึงเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ และเหมาะสมที่จะนำมาจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กปฐมวัย โดยให้ผู้เรียนลงมือกระทำ ด้วยตนเองสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการ 3 ขั้นตอน คือ 1) การวางแผน (Plan) หมายถึง การเลือกตัดสินใจ ก่อนลงมือปฏิบัติ เด็กสามารถเลือกทำกิจกรรมที่ตนเองสนใจได้โดยไม่มีใครบังคับว่าจะทำกิจกรรมใดก่อนและลำดับต่อไปจะเป็นกิจกรรมอะไร 2) การปฏิบัติ (Do) หมายถึง การปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ เด็กสามารถใช้วัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมตามความชอบด้วยวิธีการที่หลากหลายตามความคิดของตนเอง 3) การทบทวน (Review) เป็นการนำเสนอสิ่งที่ตนเองได้กระทำ ฝึกการเล่าเรื่องการใช้ภาษา กล้าแสดงออก ได้สำรวจหรือปรับปรุงแผนงานที่วางไว้

การจัดกิจกรรมและประสบการณ์เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาการคิด ครูปฐมวัยต้องเป็นผู้รู้ในการคิดหา กิจกรรมทางการคิดมาจัดเป็นประสบการณ์ให้กับเด็ก และเข้าใจ หลักการและวิธีการจัดประสบการณ์อย่างถูกต้อง ซึ่งหลักการวิธีการจัดประสบการณ์ในการพัฒนาด้านการคิด คือ จัดให้เด็กได้ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันอย่างสม่ำเสมอ ปฏิบัติโดยการค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ศึกษานอกสถานที่ การประกอบอาหาร การเล่นเกมการศึกษา ฝึกแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน (อารมณ สุวรรณपाल, 2551, หน้า 8-35) โดยเฉพาะเกมการศึกษา เป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญามีกฎเกณฑ์กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภทและความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่/ระยะ เกม

การศึกษาเป็นพื้นฐานทางการศึกษาของเด็กปฐมวัยที่มุ่งเน้นการสังเกต คิดหาเหตุผล และแก้ปัญหาจากการเล่น ในการเล่นเด็กจะเป็นผู้วางแผนและเล่นเกมเอง

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ ได้ใช้สติปัญญาในการสังเกต คิดหาเหตุผล และแก้ปัญหา โดยพยายามฝึกใช้เวลาสั้นสุด เกมการศึกษาเล่นได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม เกมการศึกษาเหมาะสำหรับเด็กอายุ 3-4 ขวบ การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานในช่วงปฐมวัยจึงถือเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาการด้านสติปัญญา เด็กในวัยนี้มีความสามารถในการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่หลากหลาย หนึ่งในวิธีที่มีประสิทธิภาพในการกระตุ้นการคิด คือ “เกมการศึกษา” ซึ่งช่วยส่งเสริมทั้งกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล การคิดสร้างสรรค์ และการคิดเชิงวิเคราะห์ เกมการศึกษาสามารถช่วยให้เด็กปฐมวัยเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้กระบวนการคิดแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลอง ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญของการเรียนรู้ในระดับต่อไป ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่จะออกแบบและจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1

หนึ่งในกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพคือ “เกมการศึกษา” ที่ช่วยฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล คิดสร้างสรรค์ และคิดวิเคราะห์ โดยครูควรจัดกิจกรรมที่เน้นให้เด็กได้วางแผน ปฏิบัติ และทบทวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยพัฒนาโครงสร้างกระบวนการคิดและเสริมสร้างศักยภาพของเด็กได้อย่างเหมาะสมตามวัย

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 ในโรงเรียนวัดท่ายาง ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของการศึกษาค้นคว้า และเป็นเด็กในโรงเรียนของผู้วิจัยเอง ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญและสนใจที่จะพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมผู้เรียนให้มีทักษะการคิดพื้นฐานที่เหมาะสมตามวัย เป็นไปตามเป้าหมายของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย รวมทั้งเป็นข้อมูลสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ผู้วิจัยได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนวัดท่ายาง อำเภอทุ่งใหญ่ จังหวัดนครศรีธรรมราช เครือข่ายในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 18 คน
2. กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนวัดท่ายาง อำเภอทุ่งใหญ่ จังหวัดนครศรีธรรมราช เครือข่ายในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 2 ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2567 จำนวน 18 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา
2. เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน
3. แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

การศึกษา

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร ตาราง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่อไปนี้

- 1) หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
- 2) แนวการจัดประสบการณ์ในระดับปฐมวัย
- 3) ทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย

1.2 ดำเนินการเขียนแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา จำนวน 10 แผนการเรียนรู้ เนื้อหาแบ่งเป็น 2 หน่วยการเรียนรู้หน่วยละ 5 แผนการเรียนรู้ เวลาในการสอนแผนละ 30-40 นาที รวมระยะเวลาการทดลอง 5 ชั่วโมง ไม่รวมการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1.3 นำแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาและแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดประสบการณ์เสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาสาระนิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรม สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์และภาษา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.4 นำแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาและแบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์ที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรม สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์ และความชัดเจนของภาษาที่ใช้ในการเขียนแผน โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนว Likert แบ่งเป็น 5 ระดับ

1.5 นำคะแนนที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาแปลผลและใช้เกณฑ์การแปลผลเพื่อเป็นแนวทางในการแปลความหมายของผลจากการประเมินคุณภาพของแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน

1.6 นำแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะดังนี้ ด้านภาษาให้ เป็นภาษาเขียน ด้านกิจกรรมให้มีกิจกรรมหลากหลายขึ้น และเกณฑ์การประเมินผลให้ชัดเจน

1.7 นำแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนวัดท่ายาง ตำบลท่ายาง อำเภอกงใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

2. เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.1 ศึกษาคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และเอกสารตำรา ที่เกี่ยวกับเกมการศึกษา การคิดพื้นฐาน การประเมินผลพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

2.2 ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จัดทำเกมการศึกษาและที่สอดคล้องกับเนื้อหาและให้มีความเหมาะสมกับวัยและสอดคล้องกับเนื้อหาสาระตามหน่วยการเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 1 และกิจกรรมที่สามารถนำมาฝึกทักษะการคิดพื้นฐาน

2.3 กำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ที่ฝึกทักษะการจำแนก ทักษะการจัดหมวดหมู่ และทักษะการเชื่อมโยง จำนวน 18 ชุด ซึ่งมีเนื้อหาของภาพ สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ 2 หน่วย

2.4 นำเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน แบบประเมินคุณภาพของเกมการศึกษา เสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาสาระนิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้อง แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข ในเรื่องกล่องที่ใช้บรรจุเกมการศึกษาจากกล่องพลาสติกเป็นกล่องกระดาษ ประดับตกแต่งให้สวยงาม เปลี่ยนสติ๊กเกอร์ติดสัญลักษณ์โดยการใช้แท่งพลาสติกอัดทิวและเคลือบพลาสติกใสเพื่อความคงทน หยิบจับง่ายและไม่เป็นอันตรายกับนักเรียน

2.5 นำเกมการศึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมเพื่อประเมินคุณภาพของเกมการศึกษา ตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้อง โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวลีเคิร์ท (Likert) แบ่งเป็น 5 ระดับ

2.6 นำคะแนนที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาแปลผล และใช้เกณฑ์การแปลผลเพื่อเป็นแนวทางในการแปลความหมายของผลจากการประเมินคุณภาพของเกมการศึกษา โดยมีเกณฑ์

2.7 นำเกมการศึกษามาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญในเรื่องของขนาดและความชัดเจนของภาพ ความคงทนของเกมการศึกษา กล่องที่ใช้บรรจุเกมการศึกษาจากกล่องพลาสติกเป็นกล่องกระดาษที่หนาขึ้น ประดับตกแต่งให้สวยงามเปลี่ยนสติ๊กเกอร์ติดสัญลักษณ์ โดยการใช้แท่งพลาสติกอัดทิวและเคลือบพลาสติกใสเพื่อความคงทน

2.8 นำเกมการศึกษาเสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาสาระนิพนธ์เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมอีกครั้งหนึ่ง

2.9 นำเกมการศึกษาไปทดลองใช้กับนักเรียนเป้าหมายเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเกมการศึกษา และเวลา ผลปรากฏต้องปรับความหนาของกระดาษ ให้มีความแข็งแรงและทนทานขึ้น ปรับความชัดเจนของภาพ เพิ่มจำนวนเกมให้มากขึ้น และปรับสัญลักษณ์ของนักเรียน จากที่เคยใช้สติ๊กเกอร์พลาสติกอ่อน ก็เปลี่ยนมาใช้เป็นแท่งพลาสติกอัดทิวด้วยกระดาษแข็ง และเคลือบพลาสติกอีกครั้ง

2.10 ปรับปรุงเกมการศึกษาให้สมบูรณ์และเหมาะสมสำหรับเด็กชั้นอนุบาล ปีที่ 1

2.11 นำเกมการศึกษาไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ตามแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยให้เล่นเกมการศึกษา เป็นกลุ่ม 5-6 คน และเดี่ยว

3. แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

3.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิดพื้นฐานเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดขอบเขตและเนื้อหาของแบบทดสอบ ได้แก่

1) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

2) กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบทดสอบ

3) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน การประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัย และตัวอย่างแบบทดสอบวัดการคิดพื้นฐานที่มีผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์กิจกรรม

4.1 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา โดยผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจให้ครอบคลุมองค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ใช้คำถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ การพิจารณาระดับความพึงพอใจของผู้เรียน พิจารณาจากค่าเฉลี่ยของคะแนน โดยเทียบกับเกณฑ์

4.2 ผู้วิจัยนำแบบประเมินที่พัฒนาขึ้น ไปเสนอต่อประธานที่ปรึกษาสารนิพนธ์เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของภาษา และความครอบคลุมองค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา และดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

4.3 ผู้วิจัยนำแบบประเมินเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของคำถาม ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำในเรื่องคำถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และนิยามศัพท์เฉพาะ จากนั้นผู้วิจัยได้นำไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะของความพึงพอใจที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้สูตรหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence)

4.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ที่ปรับปรุงแล้วไปจัดพิมพ์และนำไปสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนหลังจบการทดลอง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนที่ใช้

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง แบบ One-Group Pretest-Posttest Design ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน จำนวน 30 ข้อ

2. ระหว่างการทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมเกมการศึกษาตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30-40 นาที โดยเริ่มทำการทดลอง ตั้งแต่วันที่ 12 พฤศจิกายน 2567 ถึงวันที่ 23 พฤศจิกายน 2567 ของภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

3. หลังการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐานชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน

4. นำคะแนนจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน ของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการคิดพื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน โดยใช้ Dependent samples t-test

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมในการคิดพื้นฐานจากความสำเร็จในการเล่นเกมนการศึกษา ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานด้านการจำแนก
2. การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานด้านการจัดหมวดหมู่
3. การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานด้านการเชื่อมโยง

ผลการวิจัย

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการคิดพื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียนของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

n	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t	sig
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
18	23.33	3.31	28.06	93.52	8.115*	.00

* มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่า นักเรียนที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา มีคะแนนทักษะการคิดพื้นฐานหลังเรียน เท่ากับ 28.06 และ ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน เท่ากับ 23.33 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการคิดพื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

ที่	รายการความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1	นักเรียนชอบการเปรียบเทียบจากการเล่นเกม	2.73	0.45	มาก
2	นักเรียนชอบการเรียนรู้ที่ได้วางแผนการทำงานด้วยตัวเอง	2.63	0.49	มาก
3	นักเรียนชอบการเรียนรู้ที่ได้ลงปฏิบัติด้วยตนเอง	2.58	0.50	มาก
4	นักเรียนชอบการเรียนรู้ที่ได้แสดงความคิดเห็นให้เพื่อนฟัง	2.73	0.45	มาก
5	นักเรียนชอบการคิดจากการเล่นเกมส่งเสริมการคิด	2.75	0.44	มาก
6	นักเรียนชอบการนับจำนวนจากการเล่นเกม	2.60	0.50	มาก
7	นักเรียนที่เกมการศึกษามีภาพและสีสรรที่สวยงาม	2.50	0.51	มาก
8	นักเรียนชอบเกมที่เล่นแล้วมีความสุขสนุกสนาน	2.68	0.47	มาก
9	นักเรียนชอบภาพในเกมการศึกษาและมีความสมกับช่วงวัย	2.73	0.45	มาก
10	นักเรียนชอบเกมที่มีความเหมาะสมหยิบจับง่าย	2.73	0.45	มาก
รวม		2.64	0.48	มาก

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา สามารถนามาอภิปรายผล ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1.ทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ซึ่งส่งเสริมให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง เกิดความสนุกสนาน มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ และสามารถเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง โดยเกมการศึกษาช่วยกระตุ้นกระบวนการคิด การสังเกต การจดจำ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ทำให้เด็กเกิดการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ อิตารัตน์ เอี่ยมคำ (2568) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ วัทนพร บุญชู (2566) ทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยค

ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมีฟิเคชั่นหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากทั้งนี้อาจเนื่องจากกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีลักษณะสอดคล้องกับธรรมชาติและความสนใจของเด็กปฐมวัย ซึ่งเน้นความสนุกสนาน การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ผ่านการเล่น ส่งผลให้เด็กมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ รู้สึกสนุกและไม่เคร่งเครียด อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง จึงส่งผลให้ระดับความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานโดยรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ สำนวน คุณพล (2547) ทำวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในภาพรวม อยู่ในระดับมาก และ ธัญวดี กำจัดภัย : (2559) เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเรื่อง โครงสร้างระบบเครือข่าย สำหรับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาตรฐาน มีความพึงพอใจในภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัย มีข้อเสนอแนะทั่วไปและข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป รายละเอียดดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 เกมการศึกษาที่ใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ควรมีปริมาณเพียงพอกับจำนวนของนักเรียน

1.2 ในขณะที่นักเรียนเข้าร่วมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ครูต้องคอยสังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิด คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจนักเรียนอย่างต่อเนื่อง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

2.2 ควรมีการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานด้วยกิจกรรมอื่นๆเช่นกิจกรรมเสริมประสบการณ์ หนังสือ นิทาน ชุดฝึกกิจกรรม หรือเทคนิคการสอนแบบต่างๆเป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- ธัญวดี กำจัดภัย. (2559). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง โครงสร้างระบบเครือข่าย สำหรับมัธยมศึกษาปีที่ 6 [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏ].
- ธิดารัตน์ เอี่ยมคำ. (2568). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต].
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. (2545). ราชกิจจานุเบกษา, 119(74 ก), 1–21.
- วัธนพร บุญชู. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยค โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ ปริญญา มหาบัณฑิต].
- สำนวน คุณพล. (2547). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา คณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต].
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและการประเมินคุณภาพการศึกษา. (2549). รายงานการประเมินคุณภาพ การศึกษา ระดับการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ: พรินทวาทกราฟฟิค.
- หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546. (2546). กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- อารมณ สุวรรณपाल. (2551). เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.