

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนวัดเสาชางนอก ศึกษานิเทศก์สำนักงานการศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 และคณะครูที่ได้ให้คำปรึกษาและข้อมูลเพื่อใช้ประกอบการทำวิจัย คำเสนอแนะแนวคิด ตลอดจน แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ มาตลอด จนวิจัยนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ทำนุขอขอบพระคุณบิดา มารดา ที่ให้การอุปการะอบรมเลี้ยงดู ตลอดจนส่งเสริมการศึกษา และให้กำลังใจเป็นอย่างดี อีกทั้งขอขอบพระคุณเจ้าของเอกสารและงานวิจัยทุกท่านที่ผู้วิจัยได้ค้นคว้า และได้นำมาอ้างอิงในการทำวิจัย จนกระทั่งงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สุพัตรา แอระหิม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาของการวิจัย.....	1
คำถามการวิจัย.....	2
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
สมมติฐานการวิจัย.....	2
ขอบเขตในการวิจัย.....	2
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการทำวิจัย.....	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
เกมการศึกษา.....	5
ความหมายของเกมการศึกษา.....	5
แนวคิดในการจัดเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย.....	6
จุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา.....	6
จุดประสงค์ของเกมการศึกษา.....	7
ประเภทของเกมการศึกษา.....	7
หลักการใช้เกมการศึกษา.....	10
การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา.....	13
ประโยชน์และคุณค่าของเกม.....	14
ทักษะการคิด.....	15
ความหมายของการคิด.....	15

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
ทักษะการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย.....	17
ความสำคัญของการคิด.....	18
รูปแบบของทักษะการคิด.....	19
ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการคิด.....	20
เด็กปฐมวัย.....	22
ความหมายของเด็กปฐมวัย.....	22
ความสำคัญของเด็กปฐมวัย.....	22
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	24
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย.....	25
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	25
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ.....	25
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	27
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	28
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	29
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	30
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย.....	33
อภิปรายผลการวิจัย.....	34
ข้อเสนอแนะในการวิจัย.....	35
บรรณานุกรม	36
ภาคผนวก	39

สารบัญตาราง

		หน้า
ตาราง1	การเก็บรวบรวมข้อมูล การจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยฯ	28
ตาราง2	ผลคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรม.....	31
ตาราง3	สรุปผลคะแนนแบบทดสอบเกมการศึกษาการพัฒนาทักษะการคิด.....	32

บทที่1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. 2560) กำหนดเป้าหมายในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เป็นคนดี มีวินัย สำนึกความเป็นไทย และมีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติต่อไป โดยเน้นพัฒนาทุกด้านอย่างสมดุลและเต็มตามศักยภาพ

ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาทุกระดับควรตระหนัก ถึงความสำคัญของพัฒนาการ 4 ด้านของเด็กปฐมวัย พัฒนาการด้านสติปัญญาเป็นพัฒนาการที่สำคัญในการเรียนรู้ของเด็กในช่วงอายุ 0-6 ปี ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญ และจำเป็นที่สุดในการพัฒนาสมอง เนื่องจากเป็นระบบที่มีความซับซ้อน เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัย การที่เด็กได้คิด การสื่อสารความต้องการของตนเองกับผู้อื่นเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนา ทักษะทางด้านสติปัญญา ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ

การคิดของเด็กปฐมวัยเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในสมองที่มีผลจากการรับรู้สิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันทั้งที่เด็กรู้ตัวและไม่รู้ตัว การคิดของเด็กปฐมวัยจะเกี่ยวข้องกับโครงสร้างของสมอง และกระบวนการทำงานของสมอง ซึ่งการทำงานของสมองจะพัฒนาการคิดของเด็ก จากการสังเกตเด็กปฐมวัยจะพบว่า การคิดของเด็กเกิดขึ้นตลอดเวลา เมื่อเด็กคิดสิ่งหนึ่งสิ่งใดจะเกิดเป็นพฤติกรรมหรือสะท้อนออกมาในรูปแบบการกระทำเพราะสมองเป็นส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการคิด เด็กจะเริ่มต้นพัฒนาด้านการคิดผ่านการรับรู้ของประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นประสบการณ์แรกหรือเป็นขั้นของต้นของพัฒนาการทางการคิด การคิดของเด็กเป็นไปตามสิ่งที่เด็กเห็น ได้ยิน รู้รส รู้สี ได้กลิ่น ซึ่งเป็นการรับรู้ทางประสาทสัมผัสทั้งห้าหรือเรียกว่า ขั้นประสาทรับรู้ (Sensorimotor Stage) และพร้อมที่จะพัฒนาไปขั้นก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage) ในแต่ละขั้นของพัฒนาการ เด็กจะพัฒนาเครื่องมือในการคิด คือสัญลักษณ์ (Symbol) เด็กไม่ได้มองว่าสิ่งนั้นคืออะไร แต่จะมองว่าสิ่งนั้นเป็นตัวแทนหรือใช้แทนอะไรได้บ้าง โดยใช้คำพูดเป็นการสื่อสารความหมาย ประสบการณ์ต่างๆจะช่วยให้พัฒนาได้เร็วขึ้น (อารมณ์ สุวรรณपाल. 2551)

ทักษะการคิดเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้และดำเนินชีวิตของบุคคล เป็นทักษะที่ทุกคนสามารถพัฒนาได้ ซึ่งประกอบด้วยทักษะสำคัญ คือ การสังเกต การเปรียบเทียบ การคาดคะเนและการประยุกต์ใช้ การประเมิน การจำแนกแยกแยะประเภท การจัดหมวดหมู่ การสันนิษฐาน การสรุปเชิงเหตุผล (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. 2551)

โรงเรียนวัดเสาชิงช้าได้ส่งเสริมให้นักเรียนระดับปฐมวัยมีพัฒนาการทั้ง4ด้าน และเน้นให้นักเรียนมีทักษะการใช้ชีวิต ซึ่งในปีการศึกษาที่ผ่านมา นักเรียนมีพัฒนาการด้านสติปัญญาอยู่ในระดับดีร้อยละ87.09 และได้มีการวางแผนเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านสติปัญญาที่สูงขึ้นในปีการศึกษา2563 (รายงานผลการประเมินพัฒนาการนักเรียนที่จบหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย.2562)

จากความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้สอนในระดับปฐมวัย จึงมีความสนใจที่จะพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่3 โรงเรียนวัดเสาชิงช้า อำเภอบางเสาธง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต2 ซึ่งจะเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

1.2 คำถามการวิจัย

การใช้ชุดเกมการศึกษาสามารถพัฒนาและส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยได้หรือไม่

1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้ชุดเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์

2.เพื่อศึกษาผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดเกมการศึกษา

1.4 สมมติฐาน

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้ชุดเกมการศึกษาหลังการจัดประสบการณ์สูงกว่า ก่อนการจัดประสบการณ์

1.5 ขอบเขตของการศึกษา

1.5.1 ขอบเขตด้านประชากร

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัย ชาย – หญิง อายุ 5 – 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่3 ปีการศึกษา 2563 ของโรงเรียนวัดเสาชิงช้า อำเภอบางเสาธง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 30 คน

1.5.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการใช้ชุดเกมการศึกษาในการจัดทำแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมประจำวันของเด็กปฐมวัย หน่วยการเรียนรู้จำนวน 4 หน่วย จำนวน 8 เรื่อง และดำเนินกิจกรรม 8 สัปดาห์ ได้แก่

2.1 หน่วย ตัวเรา

2.1.1 เรื่อง อวัยวะของฉัน

2.1.2 เรื่อง เพศชาย-เพศหญิง

2.2 หน่วย โรงเรียนของเรา

2.2.1 เรื่อง ตราโรงเรียน

2.2.2 เรื่อง สถานที่ต่างๆในโรงเรียน

2.3 หน่วย ต้นไม้

2.3.1 เรื่อง ส่วนประกอบของต้นไม้

2.3.2 เรื่อง การปลูกต้นไม้

2.4 หน่วย สัตว์น่ารัก

2.4.1 เรื่อง การเจริญเติบโตของสัตว์ (ไก่)

2.4.2 เรื่อง ประเภทของสัตว์

1.5.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือ ชุดเกมการศึกษา ได้แก่ หน่วยตัวเรา โรงเรียนของเรา หน่วยต้นไม้ และหน่วยสัตว์น่ารัก

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ ทักษะการคิด (การสังเกต การเปรียบเทียบ การจำแนกประเภท และการจัดหมวดหมู่)

ระยะเวลา คือ พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 – ธันวาคม พ.ศ. 2563

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

ชุดเกมการศึกษา หมายถึง ชุดเกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก โดยเน้นพัฒนาการทางสติปัญญา มีกฎกติกา มีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและความสนุกสนานจากการเล่นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เด็กสามารถเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่มได้ บูรณาการเข้ากับหน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยตัวเรา โรงเรียนของเรา หน่วยต้นไม้ และหน่วยสัตว์น่ารัก

ทักษะการคิด หมายถึง ความสามารถในการคิดในลักษณะต่างๆที่เป็นพื้นฐานของทักษะการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย เช่น การสังเกต การเปรียบเทียบ การจำแนกประเภท และการจัดหมวดหมู่

เด็กปฐมวัย คือ เด็กปฐมวัย ชาย – หญิง อายุ 5 – 6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่3 ภาคเรียนที่2 ปีการศึกษา 2563 ของโรงเรียนวัดเสาชิงช้านอก อำเภอบางเสาธง จังหวัดสมุทรปราการ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการคิด ได้แก่ทักษะการสังเกต การเปรียบเทียบ การจำแนกประเภท และการจัดหมวดหมู่ สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม

บทที่2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำมาเสนอดังต่อไปนี้

1. เกมการศึกษา

- 1.1 ความหมายของเกมและความสำคัญของเกม
- 1.2 แนวคิดในการจัดเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
- 1.3 จุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา
- 1.4 ประเภทของเกมการศึกษา
- 1.5 หลักการใช้เกมการศึกษา
- 1.6 การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา
- 1.7 ประโยชน์และคุณค่าของเกม

2. ทักษะการคิด

- 2.1 ความหมายของการคิด
- 2.2 ทักษะการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย
- 2.3 ความสำคัญของการคิด
- 2.4 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการคิด

3. เด็กปฐมวัย

- 3.1 ความหมายของเด็กปฐมวัย
- 3.2 ความสำคัญ
- 3.3 คุณลักษณะตามวัยของเด็กปฐมวัย
- 3.4 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย2560

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เกมการศึกษา

เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น เป็นกิจกรรมการเล่นตามแนวทฤษฎี (The Cognitive Theory of play) เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการฝึกทักษะ เพราะจะช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน มีการสังเกตและคิดหาเหตุผลที่ดี สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ คือ เด็กได้เรียนจากการเล่น และฝึกกระทำได้ด้วยตนเอง เด็กได้เรียนรู้จากประสาทสัมผัสต่างๆ อันจะช่วยถ้อยโยงกิจกรรมการคิดอย่างมีเหตุผล สามารถแก้ปัญหาและสามารถพัฒนาภาวะทางอารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา

ความหมายและความสำคัญของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นนวัตกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอน มีหลายรูปแบบ ซึ่งมีการดัดแปลงรูปแบบวิธีการมาเรื่อยๆ ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (253) ได้กล่าวว่า ความหมายของเกมการศึกษาไว้ว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน

เยาวพา เดชะคุปต์ (2528) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาไว้ สรุปได้ว่า เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการฝึกทักษะและช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ รวมทั้งการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคม เป็นกิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขันที่กำหนดจุดมุ่งหมาย กฎ กติกา จำนวนผู้เล่น วิธีการเล่น เพื่อก่อให้เกิดความสนุกสนานช่วยพัฒนาการความเจริญของร่างกายและสติปัญญา ตลอดจนฝึกทักษะแก่ผู้เล่น

นที เกิดอรุณ (2538) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาไว้ว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่เล่นทั้งเกมเงียบ และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว มีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมเล่นเพื่อความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกมกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจ

ทิตินา แคมมณี (2543) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกระบวนการเล่นที่มีระเบียบ กฎเกณฑ์ มีเงื่อนไขหรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้ผู้เล่นมีความสนุกสนาน ร่าเริง มุ่งพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เกิดคุณธรรม

จากความหมายของเกมการศึกษาดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน ส่งเสริมพัฒนาการ และฝึกทักษะต่างๆที่จำเป็นต่อเด็ก

แนวคิดในการจัดเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

ลักษณะของการจัดกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กตามหลักทฤษฎีของเพียเจต์ ไว้ 3 ประการ ดังนี้ (วรี เกษสกุล. 2530)

1)เสนอสิ่งที่น่าสนใจและท้าทายเพื่อให้เด็กค้นหาวิธีการเล่น โดยคำนึงถึงระดับพัฒนาการของเด็กเป็นสำคัญ เพราะจะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกที่ดี สนใจ จะทำให้เด็กอยากรู้ อยากรู้อะไร อยากรู้อะไร ทดลอง กิจกรรมที่จัดให้เด็กนั้นควรมีความยากพอที่จะท้าทายแต่ก็ง่ายพอที่เด็กสามารถทำได้ด้วยตนเอง การท้าทายเรื่องความคิดหาวิธีเล่นทำให้เด็กได้คิดอย่างกว้างขวาง จึงจะช่วยกระตุ้นให้เด็กเรียนรู้ที่จะแก้ปัญหาในการแบ่งปันหน้าที่ของตนเอง ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในการกระทำของตนเอง รู้จักเปรียบเทียบกับเพื่อน และทำให้มีความพยายามที่จะหาวิธีการเล่นที่ดีในครั้งต่อไป

นอกจากสิ่งนี้ ควรวิเคราะห์การเล่นของเด็ก คือ สิ่งที่เด็กคิดจะเล่นทำ และทำได้ด้วยตนเอง กิจกรรมที่พัฒนาความคิดของเด็กเพียงเล็กน้อยจึงไม่ควรนำมาให้เด็กเล่น

2)ส่งเสริมให้เด็กสามารถตัดสินใจด้วยตนเอง เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมลงควรให้เด็กประเมินผลการเล่นด้วยตนเองและผลที่ได้ต้องชัดเจน และตัดสินใจในความสำเร็จได้

3)ให้ผู้เล่นทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างตั้งใจตลอดกิจกรรม เพราะถ้าผู้เล่นไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น ก็จะไม่เกิดแรงกระตุ้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

จากหลักเกณฑ์สรุปว่า ไม่เพียงเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้จากการเล่นเท่านั้น แต่สำคัญที่ว่าเด็กจะได้เล่นถูกต้องตามเกณฑ์การเล่นหรือไม่ได้สาระประโยชน์ในการพัฒนาความคิดของเด็กหรือไม่ และเพิ่มความสามารถในการเล่นหรือการมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้นเพียงใด

จุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2536) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของเกมการศึกษาเพื่อช่วยพัฒนาการด้านสติปัญญา มีจุดมุ่งหมายเฉพาะดังนี้

1. เพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการเล่นเกม 2 มิติ
2. เพื่อพัฒนาความสามารถที่จะอธิบายความแตกต่างของเกมในเรื่อง สี รูปร่าง ขนาด เนื้อวัสดุ
3. เพื่อพัฒนาความสามารถในการบอกลักษณะของสิ่งของ ซึ่งอาจเป็นนามธรรม
4. เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคุณสมบัติ โดยนำมาวางในตาราง
5. เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคุณสมบัติของสิ่งของ 2 อย่างในขณะที่เล่น
6. เพื่อพัฒนาการใช้สายตาสังเกตสิ่งของที่มีคุณสมบัติ 2 ประการตามเกณฑ์ที่กำหนด
7. เพื่อพัฒนาความสามารถในการรวมกลุ่มย่อยเป็นกลุ่มใหญ่ และจัดเข้ากลุ่มหลายกลุ่ม
8. ส่งเสริมความสามารถในการหาวิธีในการแก้ปัญหาได้หลายวิธี
9. เพื่อพัฒนาในการอธิบายความคิดรวบยอดของคุณสมบัติต่างๆ

สำนักคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ (2537) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของเกมการศึกษาไว้ดังนี้

- 1.ฝึกการสังเกตและจำแนกด้วยสายตา
- 2.ฝึกการคิดหาเหตุผล
- 3.ฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา
- 4.เรียนรู้ทักษะพื้นฐานต่างๆ
- 5.ฝึกให้รู้จักและคุ้นเคยกับสัญลักษณ์ คำที่มีความหมาย
- 6.ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
- 7.ฝึกให้มีคุณธรรมต่างๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบ
- 8.ทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนรู้

ราศี ทองสวัสดิ์ (2523 อ่างใน เยาวพรรณ ทิมทอง 2535) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการเล่นเกมระดับอนุบาลไว้ดังนี้

- 1.เพื่อฝึกให้รู้จักหาเหตุผล และฝึกสังเกต
- 2.เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนอ่านในระดับประถมศึกษา
- 3.เพื่อเกิดความสุขสนาน ร่าเริง สนุกสนมคุ้นเคย และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- 4.เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการเกี่ยวกับทักษะเบื้องต้น ในการเคลื่อนไหว และรู้จักใช้อวัยวะส่วน

ต่างๆของร่างกายให้สัมพันธ์กัน

- 5.เพื่อให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดี รักและชอบออกกำลังกายด้วยการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ

ในยามว่างได้

- 6.เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจคุณประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมประเภทต่างๆ
- 7.เพื่อใช้เกมการเล่นเป็นเครื่องช่วยสร้างเสริมคุณธรรมด้านจิตใจของเด็กเกี่ยวกับการรู้แพ้รู้ชนะ รู้ภัย

ขณะ รู้ภัย

ถาวร สุวรรณรัตน์ (2536) กล่าวว่าจุดมุ่งหมายในการสอนโดยใช้เกมมี 5 ประการ

- 1.ให้นักเรียนเกิดความสุขสนาน ร่าเริงสนุกสนมคุ้นเคย และรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- 2.เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการด้านทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหว และรู้จักใช้อวัยวะต่างๆของ

ร่างกายให้สัมพันธ์กัน

ราศี ทองสวัสดิ์ (2533) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา ว่าเป็นการให้รู้จักสังเกต และเปรียบเทียบรูปภาพ และวัสดุสิ่งของต่างๆ ใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจ

1. เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาทางด้านร่างกายช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดเสริมสร้างให้มีการตื่นตัวและมีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ
2. เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานจะช่วยให้เด็กเรียนสนใจบทเรียน
3. เป็นการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างชาติและได้ฝึกภาษาที่ใช้จริงในสังคม
4. เป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ระบบเสียงของภาษา

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา เป็นการฝึกการสังเกต จำแนกด้วยสายตา ฝึกการคิดหาเหตุผล ฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา ฝึกให้รู้จัก และคุ้นเคยกับสัญลักษณ์ ฝึกประสาทสัมผัสต่างๆ และส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ฝึกคุณธรรม ความรับผิดชอบ ระเบียบวินัยและการทบทวนเนื้อหา

จุดประสงค์ของเกมการศึกษา

1. เพื่อเตรียมสภาพทางอารมณ์ของผู้เรียนให้พร้อมในด้านการเรียน
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนดี มีมารยาท และมีจริยธรรมกล่าวคือให้รู้จักเป็นคนมีระเบียบแบบแผน มีวินัย ความซื่อสัตย์ และมีความสามัคคี

สรุปได้ว่า การใช้เกมการศึกษามีจุดประสงค์เพื่อมุ่งให้เกิดแก่ผู้เรียน เพื่อเป็นการพัฒนาการเรียนรู้ในทักษะต่างๆให้ดีขึ้น และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ให้รู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และส่งเสริมลักษณะการเป็นผู้นำ และการร่วมกันทำงานด้วยความสามัคคีความมีน้ำใจ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน และเป็นพื้นฐานในการเรียนในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

ประเภทของเกมการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2537) เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่างๆเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนเกมการศึกษาแบ่งออกเป็นประเภทได้ดังนี้

1. การจับคู่เพื่อให้เด็กได้ฝึกการสังเกตสิ่งเหมือนกันหรือต่างกันซึ่งอาจเป็นการเปรียบเทียบภาพต่างๆแล้วจัดเป็นคู่ตามจุดมุ่งหมายของเกมแต่ละชุดทั้งนี้เพื่อเป็นพื้นฐานที่เด็กจะนำไปใช้ประโยชน์เมื่อเริ่มเรียน

- 1.1 คู่ภาพที่เหมือนกันหรือสิ่งเดียวกัน เช่น
 - 1.1.1 จับคู่เหมือนกันทุกประการ
 - 1.1.2 จับคู่ภาพกับเงาของสิ่งเดียวกัน

- 1.1.3 จับคู่ภาพกับโครงร่างของสิ่งเดียวกัน
- 1.1.4 จับคู่ภาพที่ซ่อนอยู่ในภาพหลัก
- 1.2 เกมจับคู่ภาพที่เป็นประเภทเดียวกันเช่นไม้ขีดกับไฟแช็คเทียนกับไฟฟ้า
- 1.3 เกมจับคู่ภาพสิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น สัตว์แม่กับลูก สัตว์กับอาหาร
- 1.4 เกมจับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์แบบตรงกันข้าม เช่นคนแก่กับเด็ก
- 1.5 เกมจับคู่ภาพส่วนเต็มกับภาพแยกส่วน
- 1.6 เกมจับคู่ภาพชิ้นส่วนที่หายไป
- 1.7 เกมจับคู่ภาพที่ซ้อนกัน
- 1.8 เกมจับคู่ภาพที่สมมาตรกัน
- 1.9 เกมจับคู่แบบอุปมาอุปไมย
- 1.10 เกมจับคู่แบบอนุกรม
2. การต่อภาพให้สมบูรณ์ (jigsaw) เพื่อให้เด็กฝึกสังเกตรายละเอียดของภาพที่เหมือนกันหรือต่างกันเกี่ยวกับสี รูปร่าง ขนาด และลวดลาย
 3. การวางภาพต่อปลาย (Domino)
 - 3.1 เกมโดมิโนภาพเหมือน
 - 3.2 เกมโดมิโนภาพสัมพันธ์
 - 3.3 เกมโดมิโนผสม5
 4. การเรียงลำดับ
 - 4.1 เกมเรียงลำดับเหตุการณ์ต่อเนื่อง เช่น กิจวัตรประจำวัน
 - 4.2 เกมเรียงลำดับตามขนาด ความยาว ปริมาณ จำนวน เช่นขนาดใหญ่ๆ
 5. การจัดหมวดหมู่
 - 5.1 เกมจัดหมวดหมู่ตามสี รูปร่าง ขนาด ปริมาณ จำนวนประเภท
 - 5.2 เกมจัดหมวดหมู่ตามรายละเอียดของภาพ
 - 5.3 เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์ เช่น รูปแปร่งกับตัวอักษรคำว่าแปร่ง แยก
- 4.3 เกมจัดหมวดหมู่ภาพซ้อน เช่น ภาพของรวมซ้อนกันอยู่ ให้แยกออกเป็นอย่างไร้
6. การศึกษารายละเอียดของภาพ(lotto) เช่น มีภาพผลไม้รวมรวมกัน แล้วจับบัตรภาพผลไม้ที่ละภาพมาวางในช่องว่างที่ละภาพจนครบ
7. การจับคู่แบบตารางสัมพันธ์
8. พื้นฐานการบวก
9. การหาความสัมพันธ์ตามลำดับที่กำหนด

(สุทธิรัตน์ คุษย์สวัสดิ์ 2547) แบ่งเกมออกเป็น 6 ประเภทดังนี้

1. เกมฝึกการกระทำ
2. เกมการศึกษา
3. เกมฝึกทักษะทางร่างกาย
4. เกมฝึกทักษะทางภาษา
5. เกมทายบัตร
6. เกมพิเศษต่างๆ

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ รวบรวมประเภทของเกมการศึกษาไว้ 9 ชนิดคือ การจับคู่การต่อภาพให้สมบูรณ์ การวางภาพต่อปลาย การเรียงลำดับ การจัดหมวดหมู่ การสังเกตรายละเอียดของภาพ การจับคู่แบบตารางสัมพันธ์ พื้นฐานการบวก และการหาความสัมพันธ์ตามลำดับที่กำหนด

หลักในการใช้เกมการศึกษา

ราศี ทองสวัสดิ์ (2523 ,อ้างใน เยาวพรรณ ทิมทอง 2535) แสดงความเห็นในเรื่องการนำเกมการศึกษาไปใช้ดังนี้

1. ครูควรเตรียมเกมการศึกษาไว้ให้เพียงพอ
2. ลักษณะของเกมอาจเป็นภาพตัดต่อ จับคู่ภาพเหมือน โดมิโนการแยกหมู่
3. เวลาที่ใช้ฝึกควรกำหนดไว้เป็นกิจกรรมเพราะอุปกรณ์แต่ละชุดจะให้ผลต่อเด็กไม่เหมือนกัน ดังนั้นครูจึงควรหมุนเวียนให้เด็กได้เล่นหรือฝึกทุกชุดให้ทั่วถึง

4. เกมหรืออุปกรณ์ที่จะใช้วันมีพอที่จะหมุนเวียนกันอยู่เสมอ

ัญลักษณ์ สีชวนคำ 2544 : 31 กล่าวว่า ควรลำดับเกมตามความสามารถเริ่มจากสิ่งที่ไม่ละเอียดนัก เพราะเด็กจะสังเกตจากสิ่งที่ใหญ่ก่อน เมื่อเด็กสังเกตจดจำมาก แล้วจริงจะให้เด็กได้สังเกตส่วนย่อยละเอียดเพิ่มขึ้นตามลำดับ จึงควรให้เด็กได้เล่นที่มีลำดับความยากขึ้นเพื่อให้เด็กรู้จักคิด รู้จักสังเกตจดจำอย่างมีเหตุผลมากขึ้น วิธีการที่ให้เด็กเล่นอาจให้เด็กเล่นเป็นกลุ่ม เล่นคนละชุดหรือสองคนต่อหนึ่งชุด ใครเล่นเสร็จก่อนถูกต้องตามกติกา ก็ให้เล่นเกมชุดอื่นต่อไป ระยะเวลาแรกเด็กจะสังเกตและลองเล่นโดยผัดกันเล่นครั้งละ 6 – 8 คน

เทคนิควิธีการใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้

1. ให้ละลืออยู่เสมอว่าเกมเป็นเพียงสิ่งช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ในการสอนเท่านั้นเกมเป็นส่วนช่วยให้เกิดการฝึกฝนในสิ่งที่เลือกสรรแล้วและใช้ในการทบทวนสิ่งที่น่าสนใจและขาดหายไป

2. ในการสอนเกณฑ์ใหม่ ครูต้องแน่ใจว่านักเรียนเข้าใจวัตถุประสงค์ของการเล่นและเข้าใจวิธีการเล่นอย่างแจ่มแจ้ง

- 3.ฝึกนักเรียนให้เล่นตามกฎระเบียบกติกาและมารยาทของเกมต่างๆ
 - 4.ควรหลีกเลี่ยงการเล่นเกมที่ใช้เวลานานเกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนและเกมที่มีกติกาไม่แน่นอน
 - 5.เลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน
 - 6.ให้เน้นความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย
 - 7.การเล่นเกมต้องมีการกำหนดสัญญาณเริ่มและหยุดเล่นต้องหยุดเล่นเมื่อหมดเวลา
 - 8.ผู้สอนควรส่งเสริมให้นักเรียนสร้างเกมขึ้นมาเล่นเองได้ดูให้สร้างเกมที่ช่วยส่งเสริมทางการเรียน
- 9.ผู้สอนควรมีการประเมินพฤติกรรมนักเรียนขณะที่มีการเล่นเกม
- อัจฉรา ชิวพันธ์ (2532) และสุจริต เพียรชอบ (2531) ได้กล่าวถึงวิธีการใช้เกมประกอบการสอนดังนี้
- 1.การใช้เกมแต่ละครั้งครูต้องมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนว่าต้องการให้นักเรียนเกิดความรู้ในด้านใด
 - 2.การใช้เกมนั้นต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของการสอนสัมฤทธิ์ผลช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน
 - 3.ครูต้องวางแผนการสอนเป็นอย่างดีว่าควรใช้เกมประกอบการสอนตอนใดเน้นให้นักเรียนปฏิบัติตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้และควรอธิบายให้เข้าใจจุดมุ่งหมายของการเล่นรวมทั้งวิธีการเล่น
 - 4.เกมการเล่นนั้นๆจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เห็นคุณค่าของการเรียนมิใช่เล่นเพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว
 - 5.ในการเล่นแต่ละครั้งครูควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาการทำกิจกรรมร่วมกันความเอื้อเฟื้อความมีน้ำใจความร่วมมือระหว่างกันและกัน
 - 6.กำหนดเวลาเล่นไว้แน่นอนไม่ควรใช้เวลามากเกินไป
 - 7.ในการเล่นที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มวันจันทร์นักเรียนให้ละกันทั้งนักเรียนเก่งและนักเรียนอ่อนเพื่อให้นักเรียนอ่อนได้มีโอกาสชนะบ้างจึงจะช่วยให้นักเรียนรู้จักช่วยเหลือกันและเกิดกำลังใจในการเล่น
- วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525) ให้ข้อเสนอแนะในการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้
- 1.การเล่นแต่ละครั้งครูต้องมีจุดมุ่งหมายชัดเจนว่าต้องการให้นักเรียนได้รับความรู้อะไรทักษะด้านไหนเกมที่เล่นนั้นเป็นเกมที่ช่วยเพิ่มพูนความรู้หรือเป็นเกมที่นำความรู้มาใช้ในการใช้เกมดังกล่าวช่วยพัฒนาความคิดมากน้อยเพียงใด

2. มีกติกาการเล่นและคำสั่งชัดเจน

3. เลือกเกมที่นักเรียนมีโอกาสร่วมกิจกรรมทั่วถึงกัน

4. ใช้เวลาพอสมควรเหมาะสมกับสภาพการเรียนการสอน

5. เลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน

6. ฝึกให้นักเรียนเคารพในกติกา มีความสามัคคีร่วมมือร่วมใจภายในกลุ่มและให้มีน้ำใจเป็น

นักกีฬา

7. การจัดผู้เล่นแข่งขันทั้งประเภทรายบุคคลและรายประเภทกลุ่มต้องให้มีความสามารถทัดเทียมกัน

8. ครูควรมีความพร้อมคือการเตรียมสื่อที่ใช้ในการเล่นและความคล่องตัวคือความคล่องแคล่วในเรื่องกติกาวิธีการเล่น

9. ในการเล่นควรมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องการจัดกลุ่ม

10. เกมที่ครูนำมาใช้ในการสอนภาษาไทยนั้น ครูควรสามารถที่จะคิดขึ้นเองหรือนำเกมอื่นมาใช้ แต่ต้องตระหนักว่าสิ่งที่นำมาใช้ คือวิธีการเล่นเกมสำหรับเนื้อหาที่จะนำมาใช้ในการเล่นเกมให้ตรงกับจุดประสงค์และสอดคล้องกับบทเรียน

ถาวร สุวรรณรัตน์ (2530) กล่าวถึงหลักการสอนเกมไว้ดังนี้

1. กำหนดการสอนล่วงหน้าซึ่งการเตรียมตัวของครูให้พร้อม

2. เลือกเกมให้เหมาะสมกับระดับอายุของผู้เล่นเกมที่มีการปะทะหรือเกมที่มีการแข่งขันระยะยาวคงจะไม่เหมาะสำหรับเด็กเล็กๆ

3. ต้องเตรียมอุปกรณ์และสถานที่ให้พร้อม

4. ชี้แจงให้ผู้เล่นเคารพในกติกาและสัญญาณที่กำหนด

5. ควรจัดอภิปรายการจัดลักษณะการเล่นที่ผู้เล่นมองเห็นผู้นำได้ชัดเจน

6. เมื่อเห็นว่าเด็กไม่สนใจเท่าที่ควรวันหยุดการเล่นหรือเล่นเกมใหม่

7. พยายามให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเล่นเกมนั้นๆ

8. ไม่ควรคำนึงถึงผลการเป็นผู้ชนะหรือแพ้

9. ควรคำนึงถึงความปลอดภัยในการเล่น

การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา

เพื่อให้การใช้เกมประกอบการสอนอย่างมีคุณภาพครูผู้สอนต้องเลือกเกมการศึกษาให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ในการเรียนรู้ เวลา สถานที่ และความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียนมีผู้กำหนดขั้นตอนการสอนเกมไว้ดังนี้

รังสฤษฎ์ แม้นมินทร์ (2533,อ้างใน เข้มทอง จิตจักร(2544) ได้เสนอขั้นตอนการจัดประสบการณ์ด้วยเกม ดังนี้

1. ขั้นนำ ครูเป็นผู้นำเข้าสู่บทเรียนเช่นครูทบทวนบทเรียนด้วยการซักถามหรือใช้สื่อประกอบการนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจติดตามบทเรียนใหม่
2. ขั้นกิจกรรม ครูอธิบายวิธีการเล่นข้อตกลงและกติกาการเล่นให้นักเรียนเข้าใจก่อนที่นักเรียนจะลงมือปฏิบัติต่อนั้นนักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามกำหนด
3. ขั้นอภิปราย ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายมีครูเป็นผู้นำอภิปราย
4. ขั้นสรุป ครูและนักเรียนรวบรวมความรู้ที่ได้จากการจัดกิจกรรมและอภิปรายแล้วนำมาสรุปให้ได้สาระสำคัญตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2537) จัดประสบการณ์เกมการศึกษามีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นนำ เป็นการแนะนำวิธีการเล่นเกม
2. ขั้นสอน ให้นักเรียนปฏิบัติจริง
3. ขั้นสรุป ให้นักเรียนเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย
4. การประเมินผล สังเกตการเล่นเกมนักเรียนเก็บของเข้าที่

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอสรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมการศึกษามีขั้นตอนการสอน

ดังนี้

1. ขั้นนำ เป็นการแนะนำเกมเพื่อให้เกิดความสนใจในเนื้อหา
2. ขั้นสอน ตกลงกติกาการเล่นเกมนักเรียนลงมือปฏิบัติ
3. ขั้นสรุป สรุปเนื้อหาที่ได้จากขั้นอภิปรายและขั้นกิจกรรม
4. ขั้นประเมินผล สังเกตการเล่นเกม

อุษา กลแกม (2533) ได้ให้ข้อคิดในการจัดกิจกรรมเกมที่จะนำมาใช้ประกอบการสอนว่า ผู้สอนต้องใช้เกมด้วยความระมัดระวังให้มาก วางจุดมุ่งหมายให้ชัดเจนในการแข่งขันเพื่ออะไรไม่ควรใช้เกมที่ซ้ำซากจำเจเกินไป เพราะจะทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของชัยชนะที่ตามมามากกว่า จุดประสงค์ของเกมที่ตั้งไว้ การเล่นเกมยังมีประโยชน์ในการใช้เครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้มีความเข้าใจมากขึ้น (pinter1977:A,)

สรุปว่า การที่ครูจะนำกิจกรรมการศึกษามาจากประสบการณ์ควรคำนึงถึงสภาพความพร้อมด้านต่างๆของเด็ก ลักษณะของเกมการศึกษาในแต่ละประเภทแต่ละชุดควรมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดประสบการณ์ ในแต่ละครั้งเพื่อให้เด็กมีความสุขกับการเล่นเกมการศึกษา

ประโยชน์และคุณค่าของเกม

ดวงเดือน วังสิงห์ 2527,(อ้างใน สุทธิรัตน์ คู่สนวส์ดี 2547)กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นเกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนาน ร่าเริง ผ่อนคลายอารมณ์ที่ตึงเครียด
 2. ทำให้เด็กทุกคนได้ร่วมกิจกรรมทางกายเพื่อส่งเสริมทักษะขั้นมูลฐาน
 3. ช่วยเสริมให้เด็กให้เรียนวิธีการทำงานและการเล่นกับคนอื่นปฏิบัติตามระเบียบและรู้จักให้ความคิดของตนเอง
 4. เปิดโอกาสให้ครูได้ศึกษาถึงพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็ก
 5. ส่งเสริมการเรียนการสอนในวิชาการด้านอื่นๆโดยการนำเกมเข้าไปสอดแทรกทำให้เด็กไม่เบื่อ สร้างความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น
 6. สร้างพื้นฐานทักษะทางกีฬาและสมรรถภาพทางกายเพื่อการเข้าร่วมในกีฬาประเภทอื่นๆ
- อัจฉรา ชิวพันธ์ (2536)ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้
1. ช่วยในการพัฒนาด้านความคิด
 2. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
 3. ช่วยให้เด็กแสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
 4. ช่วยประเมินการเรียนการสอน
 5. ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
 6. ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของเด็ก
 7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคีรู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือกัน
 8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์
 9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น
 10. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียนเสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน

นาที เกิดอรุณ (2538)กล่าวถึงประโยชน์ของเกมในการสอนภาษาดังนี้

1. สนองธรรมชาติของเด็กซึ่งชอบเล่นและแข่งขัน
2. ช่วยพัฒนาการทางด้านร่างกายบุคลิกภาพและจิตใจช่วยให้ร่างกายเจริญเติบโตและผ่อนคลายอารมณ์เครียดมีชีวิตชีวาไม่เบื่อหน่ายการเรียนฝึกการเป็นผู้นำและการร่วมกิจกรรม
3. ช่วยสร้างและบุคคลทักษะทางภาษาเช่นการเขียนการสะกดคำการพูดช่วยให้ครุมีโอกาาสสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนได้ง่ายขึ้นและการสอนแบบใช้เกมจะช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้ได้ดีกว่า และสามารถจดจำได้ยาวนานสามารถทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนเรียนซ้ำมีพัฒนาการเรียนได้ดีขึ้น (Grammbs and others 1970:244-251)

สุกัญญา ศรีณะพรม (2544)กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา
2. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียด
3. ช่วยให้เกิดความสนใจในการเรียน และการกระตุ้นอยากเรียน
4. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ
5. ช่วยให้ผู้รู้จักตนเองและเกิดการยอมรับ
6. เป็นการส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อ

โดยสรุปแล้ว เกมการศึกษาช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนอย่างมีความสุข จดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำ เกมจะต้องครอบคลุมจุดประสงค์ได้หลายประการเพื่อให้ผู้เล่นสามารถบรรลุเป้าหมายอย่างหนึ่งอย่างใดในคราวเดียวกัน ได้ช่วยจูงใจให้เด็กแสวงหาความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่างๆด้วยตนเอง สามารถรับผลย้อนกลับของนักเรียนเพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ในวิชาอื่นๆต่อไป

ทักษะการคิด

ความหมายของการคิด

การคิดเป็นครั้งหนึ่งที่ใช้ประโยชน์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และจะสะสมการเรียนรู้นั้นไว้ในสมอง เมื่อต้องการก็สามารถนำความรู้มาใช้ถ้ามีการคิดก็จะมีลักษณะเช่นนี้อยู่เสมอยังมีผู้ให้ความหมายของการคิดไว้ดังนี้

การคิด หมายถึง กระบวนการทำงานของสมองโดยใช้ประสบการณ์มาสัมพันธ์กับสิ่งเร้าและสภาพแวดล้อมโดยนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบสังเคราะห์อย่างเป็นระบบและมีเหตุผลเพื่อให้ได้แนวทางในการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม (กรมวิชาการ,2560)

ธัญลักษณ์ สีชวนคำ (2544) กล่าวว่าความคิดเป็นกระบวนการของสมองที่เกิดขึ้นอย่างมีขั้นตอน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.ความอยากรู้อยากเห็นเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการคิดทำให้คนรับรู้ข้อมูลผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า

2.ข้อมูลที่จะผ่านประสาทสัมผัสไปสู่การจัดการกระทำ เช่นการเปรียบเทียบ การจัดกลุ่ม และบันทึกผลการวิเคราะห์ด้วยวิธีการที่ชำนาญ เป็นต้น

3.การสรุปตามวัตถุประสงค์ของการคิด เป็นการเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับประสบการณ์เดิมซึ่งช่วยให้ทางความรู้ความเข้าใจกว้างขวางพิมพ์เกิดแนวคิดและองค์ความรู้ใหม่ เป็นต้น

ประพันธ์ สุเสาร์จ (2523) ได้กล่าวถึงการคิดสำหรับมนุษย์ไว้ว่า เป็นความสามารถในการคิดสิ่งต่างๆ การคิดเกิดขึ้น และดำเนินไปอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ไม่ว่าบุคคลนั้นจะให้ความสำคัญในกระบวนการคิดของตนเองหรือไม่ก็ตาม ข้อสำคัญ คือความสามารถในการคิดของมนุษย์จะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล เด็กเล็กๆจะมีกระบวนการคิดเช่นเดียวกับผู้ใหญ่ โดยเด็กสามารถเรียนรู้ จำ สร้างความคิดรวบยอด สามารถสื่อสารสิ่งที่ตนคิดได้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่เด็กได้รับ

การคิดเป็นการทำงานของสมองที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติแต่ต้องจัดการเรียนรู้และจัดสิ่งกระตุ้นให้มากพอทิศสมองจะได้คิดซึ่งการคิดสามารถพัฒนาและฝึกฝนได้ คนเราจำเป็นต้องได้รับการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิตโดยพยายามใช้พลังงานทางสมองของตนในการนำเอาความรู้ข้อมูลและประสบการณ์มาจัดวางอย่างเหมาะสมเพื่อแก้ปัญหา

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2548) กล่าวว่า ความคิดเป็นกระบวนการของสมองในการประมวลข้อมูลความรู้ไปสู่การอธิบาย การประยุกต์ การขยาย และการสร้างใหม่ จุดเริ่มต้นของการคิดขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าและการได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า ที่ไปกระตุ้นสมองให้รับรู้ผ่านสู่กระบวนการในสมองเพื่อซึมซับ และเชื่อมสานสิ่งที่รู้เดิม และสิ่งที่รับรู้ใหม่

จากความหมายของการคิดสรุปได้ว่า การคิดเป็นกระบวนการทำงานทางสมองของมนุษย์ ที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ ความรู้สึก ความจำ และการจินตนาการการคิดอาศัยสิ่งเร้าและสภาพแวดล้อมมาช่วยให้บุคคลพยายามทำสิ่งต่างๆเพื่อนำไปเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมและบรรลุเป้าหมายได้สำเร็จ

ทักษะการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย

การคิดเป็นศักยภาพอย่างหนึ่งของมนุษย์ทุกคนสามารถที่จะคิดหาหนทางเพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐานของตน และอาจจะคิดสูงไปกว่าในเรื่องของสิ่งเร้านี้ เช่น การคิดเพื่อหนทางในการแก้ปัญหา การคิดเพื่อตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น การคิดเพื่อหาเหตุผล และการคิดเพื่อแสดงถึงภาวะทางด้านต่างๆ เป็นต้น การคิดของมนุษย์จึงเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องอยู่ตลอดเวลาแต่ละบุคคลจะมีความคิดแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้ และประสบการณ์ที่ได้รับและสะสมมาประสบการณ์จากสิ่งแวดล้อมจะทำให้มีการตอบสนองได้กว้างขึ้นสิ่งที่เราได้ใช้ในการตัดสินใจเป็นสิ่งที่มาจากสมองและความรู้สึกนึกคิด เมื่อมีการคิดและพัฒนาการคิดได้สมบูรณ์สมองจะมีความสามารถที่จะเรียนรู้และมีประสบการณ์มากขึ้นประสบการณ์ที่เราได้มานั้น ทำให้พฤติกรรมการตอบสนองของเราต่อสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนแปลงไปด้วย (คันสนีย์ ฉัตรคุปต์ 2545:43) มนุษย์แสวงหาความรู้เพื่อค้นหาคำตอบจากคำถามที่เกิดขึ้นในสมองตลอดเวลา เพื่อพัฒนาการคิดการตัดสินใจและการแก้ปัญหา รวมถึงการสร้างแนวคิดใหม่ใหม่เป็นความสงสัยจากความสนใจของตนเอง ซึ่งกระบวนการค้นหานี้นำไปสู่ความเป็นนักวิทยาศาสตร์ที่หยั่งรู้ ข้อความรู้ด้วยการใช้หลักทางวิทยาศาสตร์นั่นเอง (ศศิมา สุขสว่าง 2561)

การคิด เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในสมองเป็นการประมวลความรู้ตลอดจนความรู้สึกที่สามารถถ่ายทอดผ่านทางารพูด การแสดงท่าทาง และที่สำคัญคือ การคิดของเด็กนั้นเกิดขึ้นตลอดเวลาแม้ในขณะวาดภาพ เด็กเล็กๆจะเริ่มต้นพัฒนาความสามารถในการเผยแพร่ความรู้สึกที่ได้รับจากการสืบค้น สามารถอธิบายผลงานจากการเขียนหรือว่าการวาดภาพ การเผยแพร่ความรู้ของเด็กเล็กๆจะต้องเป็นการแสดงออกด้วยการพูดหรือการวาดภาพซึ่งมีคุณภาพเท่ากับงานเขียน ครูควรจัดกิจกรรมเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสใช้ความสามารถทางการคิดที่เด็กมี และแก้ปัญหาและกระตุ้นให้เด็กคิดอ่านการวิเคราะห์เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานกิจกรรมต่างๆที่มีความเหมาะสมกับวัย และทำลายการคิดของเด็กและนำความรู้ที่นำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน การคิดด้วยการจินตนาการผ่านจากสมองเพื่อสื่อสารให้บุคคลเข้าใจเป็นวิธีการหนึ่งที่บ่งบอกถึงความสามารถทางสติปัญญาและภาษาของเด็ก (ศศิมา สุขสว่าง 2561)

สรุปได้ว่า การคิดสำหรับเด็กปฐมวัยจะใช้คำถามเพื่อกระตุ้นกระบวนการคิดในขณะทำกิจกรรม หรือการจัดประสบการณ์ทางวิทยาศาสตร์นับว่าเป็นหัวใจสำคัญของการส่งเสริมให้เด็กได้คิด วิเคราะห์ สังเกต และเปรียบเทียบ โดยคุณภาพของคำถามที่ถามได้ถูกวิธี ถูกเวลา ขณะที่เด็กกำลังให้ความสนใจและเรียนรู้ในกิจกรรมที่เคยเตรียมไว้นั้นมีผลต่อกระบวนการคิดหาคำตอบของเด็กว่า สามารถพัฒนาการคิดได้มากน้อยเพียงใด ดังนั้นครูและผู้ที่เกี่ยวข้องจึงควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายความสำคัญองค์ประกอบ และหลักในการส่งเสริมการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย พร้อมทั้งความสำคัญของหลักการใช้คำถาม และประเภทของคำสำหรับเด็กปฐมวัยเพื่อเด็กจะได้นำ บัตรอยู่ที่ได้รับมาเป็นทักษะพื้นฐานในการแก้ปัญหาต่อไป

ความสำคัญของการคิด

การจัดประสบการณ์เพื่อให้เด็กได้ฝึกใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มีผลต่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมากเด็กจะสะสมไว้เป็นประสบการณ์และเก็บไว้เป็นข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ทักษะด้านต่างๆสิ่งสำคัญก็คือการจัดประสบการณ์ดังกล่าวมีผลต่อการคิดของเด็กขณะที่เด็กทำกิจกรรมรวมไปถึงการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นถ้าปัญหานั้นมีความหมายกับตัวเด็กการคิดจึงมีความสำคัญ ต่อพัฒนาการเด็กปฐมวัยดังต่อไปนี้ (ลักขณา แก้วทอง 2559)

1.การคิดช่วยให้เด็กปฐมวัยได้รู้จักการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผลขณะทำกิจกรรมที่ฝึกทักษะการคิดต่างๆ

2.การคิดเกิดขึ้นได้ขณะที่เด็กฝึกทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์ได้แก่การสังเกตการวัดการ จำแนกประเภทการลงความเห็นการสื่อความหมายการหาความสัมพันธ์ระหว่างสเปซกับเวลาและการใช้ตัวเลขเป็นต้น

3.การคิดช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้วิธีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

4.การคิดช่วยให้เด็กมีโอกาสหาคำตอบในการแก้ปัญหา

5.การคิดช่วยให้เด็กเรียนรู้ความสามารถของศักยภาพทางการคิดของตนเอง

6.การคิดช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องอยู่ตลอดเวลาทำให้เด็กพัฒนาความสามารถทางสมอง

7.การคิดช่วยให้เด็กเล็กๆสามารถแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ถ้าปัญหานั้นมีความเกี่ยวข้องกับเด็ก

รูปแบบของทักษะการคิด

ศศิมา สุขสว่าง (2561) ได้นำเสนอรูปแบบของทักษะการคิดที่จำเป็นไว้ 9 ด้าน ดังนี้

1. การคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) หมายถึง กระบวนการคิดในรูปแบบใหม่ๆ ความสามารถในการรับรู้ความคิดใหม่ ๆ และนวัตกรรมโดยแยกออกจากความคิดทฤษฎีกฎและขั้นตอนการทำงาน มันเกี่ยวข้องกับการวางสิ่งต่างๆด้วยกันในรูปแบบใหม่และจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์มักเรียกกันว่า “การคิดนอกกรอบ”

2. การคิดเชิงวิเคราะห์ (Analytical thinking) หมายถึง กระบวนการคิดในรายละเอียด ความสามารถในการแยกแยะส่วนต่างๆออกเป็นส่วนพื้นฐาน หรือส่วนย่อยๆ เพื่อตรวจสอบและวิเคราะห์ความเชื่อมโยง หรือความสัมพันธ์ของส่วนประกอบต่างๆ เป็นการคิดในเชิงตรรกะทีละขั้นตอนเพื่อแบ่งระบบข้อมูลขนาดใหญ่ออกเป็นส่วน ๆ เพื่อมาวิเคราะห์หาสาเหตุ หรือเป้าหมายที่ต้องการ

3. การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking) หมายถึง กระบวนการคิดโดยใช้วิจารณ์ญาณหรือการตัดสินใจอย่างรอบคอบ โดยใช้เหตุผลในการวิเคราะห์ประเด็น รวมทั้งการรวบรวมข้อมูลต่างๆรอบด้าน การสำรวจองค์ประกอบอื่น ๆ ที่อาจมีอิทธิพลต่อข้อสรุป เพื่อตรวจสอบพิจารณา ตัดสินและประเมินความถูกต้อง หรือสิ่งที่ประเด็นในขณะนั้นๆ ให้แม่นยำ

4. การคิดเชิงกลยุทธ์ (strategic thinking) หมายถึง กระบวนการคิด โดยการวิเคราะห์และประเมินเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง และแนวทางการปฏิบัติ เพื่อตัดสินใจให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยเฉพาะในปัจจุบันที่สถานการณ์ของโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

5. การคิดเชิงมโนทัศน์ (Conceptual thinking) หมายถึง กระบวนการคิดในการเชื่อมโยงส่วนประกอบย่อยๆ หรือความสัมพันธ์ของข้อมูล เพื่อให้เห็นภาพใหญ่ หรือระบบได้อย่างชัดเจนและมีระบบ

6. การคิดเปรียบเทียบ (comparative thinking) หมายถึง กระบวนการคิดเพื่อพิจารณาสิ่งต่างๆ หรือเหตุการณ์ต่างๆที่มีลักษณะหรือความสัมพันธ์ที่ใกล้เคียงกัน เพื่อให้สามารถวิเคราะห์และตัดสินใจ หรือเปรียบเทียบเพื่อแก้ไขปัญหาจากเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นมาในอดีต เพื่อป้องกันอนาคต หรือแม้กระทั่ง เพื่อจุดประกายความคิดใหม่ๆ ให้ต่างจากของเดิม เป็นต้น

7. การคิดเชิงบวก (Positive thinking) หมายถึง กระบวนการคิดและเข้าใจในสิ่งที่เป็นที่ทั้งด้านบวกและด้านลบ แล้วหาเรื่องราวดีๆ หรือมุมมอง ในเหตุการณ์หรือสิ่งต่างๆ ที่ได้พบเจอ เพื่อยอมรับ เรียนรู้ ปรับปรุงแก้ไข และให้เราเติบโตขึ้น

8. การคิดเชิงนวัตกรรม (Innovative thinking) หมายถึงกระบวนการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ และนวัตกรรม จากทักษะและกระบวนการคิดแบบต่างๆ ที่มีประโยชน์ต่อผู้คน สังคม โลก ออกมาเป็นรูปธรรม และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้

9. การคิดเชิงระบบ (System thinking) หมายถึง กระบวนการคิดอย่างเป็นขั้นตอน การมองภาพรวมอย่างเป็นระบบ มีส่วนประกอบย่อยๆ มีขั้นตอน และรายละเอียดแยกย่อยออกมา และเชื่อมโยงกับระบบต่างๆ

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการคิด

ศุภรัตน์ พรหมทอง (2544) ได้นำเสนอทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการคิด มีนักจิตวิทยา นักจิตวิทยา และนักวิชาการจากต่างประเทศจำนวนมากที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการคิด ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดที่สำคัญ ๆ ในเรื่องนี้มีดังนี้ (ทศนา แคมมณี, ๒๕๔๐)

เลวิน (Lewin) นักทฤษฎีกลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt) เชื่อว่า ความคิดของบุคคลเกิดจากการรับรู้สิ่งเร้า ซึ่งบุคคลมักรับรู้ในลักษณะภาพรวมหรือส่วนรวมมากกว่าส่วนย่อย

บลูม (Bloom, ๑๙๖๑) ได้จำแนกการรู้ (Cognition) ออกเป็น ๕ ชั้น ได้แก่ การรู้ขั้นความรู้ การรู้ขั้นเข้าใจ การรู้ขั้นวิเคราะห์ การรู้ขั้นสังเคราะห์ และการรู้ขั้นประเมิน

ทอแรนซ์ (Torrance, ๑๙๖๒) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ว่าประกอบไปด้วย ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และความคิดริเริ่มในการคิด (Originality)

ออสูเบล (Ausubel, ๑๙๖๓) อธิบายว่า การเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Verbal Learning) จะเกิดขึ้นได้ หากการเรียนรู้นั้นสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีมาก่อน ดังนั้น การให้กรอบความคิดแก่ผู้เรียนก่อนการสอนเนื้อหาสาระใด ๆ จะช่วยเป็นสะพานหรือโครงสร้างที่ผู้เรียนสามารถนำ เนื้อหา/สิ่งที่เรียนใหม่ไปเชื่อมโยงยึดเกาะได้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย

เปียเจต์ (Piaget, ๑๙๖๔) ได้อธิบายพัฒนาการทางสติปัญญาว่าเป็นผลเนื่องมาจากการปะทะสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม โดยบุคคลพยายามปรับตัวโดยใช้กระบวนการดูดซึม (Assimilation) และกระบวนการปรับให้เหมาะสม (Accommodation) โดยการพยายามปรับความรู้ ความคิดเดิมกับสิ่งแวดล้อมใหม่ ซึ่งทำให้บุคคลอยู่ในภาวะสมดุล สามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ กระบวนการดังกล่าวเป็นกระบวนการพัฒนาโครงสร้างทางสติปัญญาของบุคคล

บรูเนอร์ (Bruner, ๑๙๖๕) กล่าวว่า เด็กเริ่มต้นเรียนรู้จากการกระทำ ต่อไปจึงจะสามารถจินตนาการ สร้างภาพในใจหรือในความคิดขึ้นได้ แล้วจึงถึงขั้นการคิดและเข้าใจในสิ่งที่เป็นนามธรรม

กานเย (Gagne, ๑๙๖๕) ได้อธิบายว่าผลการเรียนรู้ของมนุษย์มี ๕ ประเภท ได้แก่

๑. ทักษะทางปัญญา (Intellectual Skills) ซึ่งประกอบด้วยทักษะย่อย ๔ระดับ คือ การจำแนกแยกแยะ การสร้างความคิดรวบยอด การสร้างกฎ และการสร้างกระบวนการหรือกฎขั้นสูง

๒. กลวิธีในการเรียนรู้ (Cognitive Strategies) ซึ่งประกอบด้วยกลวิธีใส่ใจ การรับและทำความเข้าใจข้อมูล การดึงความรู้จากความทรงจำ การแก้ปัญหา และกลวิธีความคิด

๓. ภาษา (Verbal Information)

๔. ทักษะการเคลื่อนไหว (Motor Skills)

๕. เจตคติ (Attitudes)

กิลฟอร์ด (Guilford, 1967) ได้อธิบายว่าความสามารถทางสมองของมนุษย์ประกอบด้วย มิติ 3 มิติ คือ

๑. ด้านเนื้อหา (Contents) หมายถึง วัตถุ/ข้อมูลที่ใช้เป็นสื่อก่อให้เกิดความคิด ซึ่งมีหลายรูปแบบ เช่น อาจเป็นภาพ เสียง สัญลักษณ์ ภาษา และพฤติกรรม

๒. มิติด้านปฏิบัติการ (Operations) หมายถึง กระบวนการต่าง ๆ ที่บุคคลใช้ในการคิด ซึ่งได้แก่ การรับรู้และเข้าใจ (Cognition) การจำ การคิดแบบเอนกนัย การคิดแบบเอกนัย และการประเมินค่า

๓. มิติด้านผลผลิต (Products) หมายถึง ผลของการคิด ซึ่งอาจมีลักษณะเป็นหน่วย (Unit) เป็นกลุ่มหรือพวกของสิ่งต่าง ๆ (Classes) เป็นความสัมพันธ์ (Relation) เป็นระบบ (System) เป็นการแปลงรูป (Transformation) และการประยุกต์ (Implication) ความสามารถทางการคิดของบุคคล เป็นผลจากการผสมผสานมิติด้านเนื้อหา และด้านปฏิบัติการเข้าด้วยกัน

ลิปแมน และคณะ (Lipman, ๑๙๘๑) ได้นำเสนอแนวคิดในการสอนคิดผ่านทางการสอนปรัชญา (Teaching Philosophy) โดยมีความเชื่อว่า ความคิดเชิงปรัชญาเป็นสิ่งที่ขาดแคลนมากในปัจจุบัน เราจำ เป็นต้องสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Community of Inquiry) ที่ผู้คนสามารถร่วมสนทนากันเพื่อแสวงหาความรู้ความเข้าใจทางการคิด ปรัชญาเป็นวิชาที่จะช่วยเตรียมให้เด็กฝึกฝนการคิด

คลอสไมเออร์ (Klausmier, ๑๙๘๕) ได้อธิบายกระบวนการคิดโดยใช้ทฤษฎีการประมวลผลข้อมูล (Information Processing) ว่า การคิดมีลักษณะเหมือนการทำงานของคอมพิวเตอร์ คือ มีการนำข้อมูลเข้าไป (Input) ผ่านตัวปฏิบัติการ (Processer) แล้วจึงส่งผลออกมา (Output) กระบวนการคิดของมนุษย์มีการรับข้อมูล มีการจัดกระทำ และแปลงข้อมูลที่รับมา มีการเก็บรักษาข้อมูล และมีการนำ ข้อมูลออกมาใช้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ กระบวนการเกิดขึ้นในสมองไม่สามารถสังเกตได้โดยตรง แต่สามารถศึกษาได้จากการอ้างอิง หรือการคาดคะเนกระบวนการนั้น

สเตอร์นเบิร์ก (Sternberg, ๑๙๘๕) ได้เสนอทฤษฎีสามสร (Triarchic Theory) ซึ่งประกอบด้วยทฤษฎีย่อย 3 ส่วน คือ ทฤษฎีย่อยด้านบริบทสังคม (Contextual Subtheory) ซึ่งอธิบายถึงความสามารถทางสติปัญญาที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของบุคคล และทฤษฎีย่อยด้านประสบการณ์ (Experiential Subtheory) ซึ่งอธิบายถึงผลของประสบการณ์ที่มีต่อความสามารถทางปัญญา รวมทั้งทฤษฎีย่อยด้านกระบวนการคิด (Componential Subtheory) ซึ่งเป็นความสามารถทางสติปัญญาที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิด

ปรัชญาการสร้างความรู้ (Constructivism) อธิบายว่า การเรียนรู้ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในบุคคล บุคคลเป็นผู้สร้าง (Construct) ความรู้จากการสัมพันธ์สิ่งทีพบเห็นกับความรู้ ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม เกิดเป็นโครงสร้างทางปัญญา (Cognitive Structure)

การ์ดเนอร์ (Gardner, ๑๙๘๓) เป็นผู้บุกเบิกแนวคิดใหม่เกี่ยวกับสติปัญญาของมนุษย์ คือ ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ซึ่งแต่เดิม ทฤษฎีทางสติปัญญามักกล่าวถึงความสามารถเพียงหนึ่งหรือสองด้าน แต่การ์ดเนอร์เสนอไว้ถึง ๘ ด้าน ได้แก่ด้านดนตรี ด้านการ

เคลื่อนไหวร่างกายและกล้ามเนื้อ ด้านการใช้เหตุผลเชิงตรรกะและคณิตศาสตร์ ด้านภาษา ด้านมิติสัมพันธ์ ด้านการสัมพันธ์กับผู้อื่น ด้านการเข้าใจตนเองและด้านความเข้าใจในธรรมชาติ

เด็กปฐมวัย

ความหมายของเด็กปฐมวัย

กรมวิชาการ (2560) กล่าวว่า เด็กปฐมวัยคือเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 1 ½ ปี หรือ 2 ปีถึง 6 ปี ซึ่งมีการเจริญเติบโตในลักษณะที่ค่อนข้างช้าเมื่อเปรียบเทียบกับช่วงระยะเวลาการเจริญเติบโตในวัยเด็กก่อนหรือเด็กทารก

เด็กปฐมวัย (Early Childhood) หมายถึง เด็กตั้งแต่อายุ 0-6 ปี

เด็กปฐมวัย หมายถึง วัยต้นของชีวิตอายุระหว่าง 0-6 ขวบ

ดังนั้น เด็กปฐมวัย คือเด็กที่มีอายุตั้งแต่แรกเกิด - 6 ขวบ

ความสำคัญของเด็กปฐมวัย

เด็กเป็นทรัพยากรที่มีค่ายิ่งเป็นความหวังของครอบครัว เป็นผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม และเป็นมนุษยชาติ เป็นพลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ อนาคตของประเทศชาติจึงขึ้นอยู่กับคุณภาพของเด็ก เด็กที่มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ มีพัฒนาการในทุก ๆ ด้าน ที่เหมาะสมกับวัย ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาการทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคมและจริยธรรม จะเป็นผู้ที่สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขและเป็นประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติ

เด็กในวัยเริ่มแรกของชีวิต หรือที่เรียกว่า “เด็กปฐมวัย” คือ วัยตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 6 ปี จัดได้ว่าเป็นระยะที่สำคัญที่สุดของชีวิต ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม บุคลิกภาพ โดยเฉพาะด้านสติปัญญา จะเจริญมากที่สุดในช่วงนี้ และพัฒนาการใด ๆ ในวัยนี้จะเป็นพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการในช่วงอื่นๆ ของชีวิตเป็นอย่างมาก ดังที่นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของเด็กในวัยนี้ดังนี้ (กรมวิชาการ 2560)

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud, 1949) นักจิตวิเคราะห์ได้ย้ำให้เห็นว่า วัยเริ่มต้นของชีวิตมนุษย์คือ ระยะ 5 ปีแรกของคนเรา ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับในตอนต้น ๆ ของชีวิตจะมีอิทธิพลต่อชีวิตของคนเราตลอดจนถึงวาระสุดท้าย เขาเชื่อว่าการอบรมเลี้ยงดูในวัยปฐมวัยนั้นจะมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กในอนาคต

เบนจามิน เอส บลูม (Benjamin S. Bloom, 1964) ได้รายงานผลการวิจัยของเขาในหนังสือชื่อ “ความมั่นคงและเปลี่ยนแปลงในบุคลิกภาพของมนุษย์” (Stability and Change in Human

Characteristics) หนังสือเล่มนี้ได้ทำให้นักศึกษาหลาย ๆ ท่านที่มีข้อสงสัยในเรื่องการพัฒนาเด็กปฐมวัยในระยะเริ่มแรกมีความเชื่อมั่นและเข้าใจว่า เด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงขวบปีแรกจะพัฒนาร้อยละ 20 เมื่อมีอายุ 4 ปี จะพัฒนาด้านสติปัญญาถึงร้อยละ 50 และจากช่วงอายุ 4 – 8 ปี จะพัฒนาเพิ่มขึ้นอีกร้อยละ 30 รวมเป็น 80 % และที่เหลืออีก 20 % จะอยู่ในช่วง 8 – 17 ปี ซึ่งแสดงให้เห็นว่า สติปัญญาของมนุษย์มากกว่า 3 ใน 4 จะได้รับการพัฒนาเมื่อเด็ก ซึ่งถ้าหากว่าไม่ได้รับการพัฒนาในด้านสติปัญญาอย่างถูกต้อง ความสามารถในการเรียนรู้ก็จะถูกยับยั้ง

บลูมยังพบอีกด้วยว่าสิ่งแวดล้อมมีส่วนสำคัญที่จะทำให้พัฒนาการของบุคคลชะงักงันหรือเพิ่มขึ้นได้ ซึ่งแสดงว่า สิ่งแวดล้อมมีผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กในระยะ 6 ปีแรกของชีวิตมากกว่าในระยะอื่นๆ

อีริคสัน (Erikson, 1967) กล่าวว่า วัยทารกตอนปลายเป็นช่วงที่บุคคลเรียนรู้เจตคติของความมั่นใจหรือไม่มั่นใจ ซึ่งขึ้นอยู่กับสิ่งที่พ่อแม่ให้สิ่งที่เด็กต้องการ สำหรับอาหาร การเอาใจใส่ และความรักอย่างชื่นชม เจตคติเหล่านี้ซึ่งเด็กมีอยู่จะคงอยู่มากหรือตลอดชีวิตและสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจของคนทั่วไปและสถานการณ์ของบุคคลได้

โจ แอล ฟรอสต์ (Joe L. Frost, 1977) กล่าวว่า เด็กในช่วง 4 – 5 ปีแรกของชีวิต เป็นช่วงเวลาที่ความเจริญงอกงามทางด้านร่างกายและจิตใจเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วที่สุด นอกจากนี้ยังมีความรู้สึกที่ไวต่ออิทธิพลของสิ่งแวดล้อมภายนอก

อลิซาเบธ เฮอร์ลอค (Elizabeth Hurlock, 1959) กล่าวว่า วัยเด็กนับได้ว่าเป็นวัยแห่งวิกฤติการณ์ในการพัฒนาบุคลิกภาพ เป็นระยะสร้างพื้นฐานของจิตใจในวัยผู้ใหญ่ต่อไป บุคลิกภาพในวัยผู้ใหญ่แม้จะมีความแตกต่างไปจากวัยเด็กมาเท่าใดก็ตาม แต่จะเป็นความแตกต่างที่ถือกำเนิดจากรากฐานในวัยเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับริชาร์ด ซี สปินทอลล์ (Richard C. Spinthall, 1974) กล่าวว่า ในช่วง 5 ปีแรกของมนุษย์เป็นช่วงวิกฤติของชีวิต เป็นระยะที่สำคัญที่สุดในการวางรากฐานของบุคลิกภาพ ซึ่งการพัฒนาบุคลิกภาพนั้นเด็กจะต้องการเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงพฤติกรรมที่ตอบสนองต่อสถานการณ์ที่ได้รับ โดยการตอบสนองนี้มีผลมาจากภาวะทางร่างกาย สติปัญญา และประสบการณ์ที่ได้รับจากสภาพแวดล้อม

จากความเห็นดังกล่าวพอสรุปได้ว่า ช่วงปฐมวัยเป็นช่วงที่สำคัญที่สุดของชีวิตมนุษย์ เพราะเป็นช่วงที่พัฒนาการทุกด้านเจริญขึ้นอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การพัฒนาเด็กในช่วงวัยนี้จะเป็นการวางพื้นฐานทางด้านจิตใจ อุบนิสัยและความสามารถ ซึ่งจะมีผลต่อไปในอนาคตของเด็กและของชาติในที่สุด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รุ่งทิพย์ ศรีสิงห์ (2560) การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้เกมการศึกษา จุดมุ่งหมายเพื่อ 1)เปรียบเทียบความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา 2)ศึกษาระดับความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มประชากร เป้าหมาย ได้แก่ เด็กปฐมวัยอายุ3-4ปี ที่ศึกษาอยู่ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้จำนวน16 แผน และแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้เกมการศึกษาจำนวน 16 ข้อ ผลการวิจัย พบว่า

1.หลังจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์เรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

2.หลังจากการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาในภาพรวมอยู่ในระดับดี

นางฉัตรมงคล สนวนกัน (2553) พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์ด้วยเกมการศึกษา จุดมุ่งหมายเพื่อ 1)หาประสิทธิภาพของเกมการศึกษาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย 2)เปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ด้วยเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัย 3)ประเมินความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อเกมการศึกษา กลุ่มประชากร เป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่2 โรงเรียนบ้านเชียงเซา ภาคเรียนที่2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1)เกมการศึกษา 2)แผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ 3)แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ 4)แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัย

ผลการวิจัย พบว่า

1.เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์เท่ากับ 84.12/83.70

2.ทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยเกมการศึกษา สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์ด้วยเกมการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

3.ความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อเกมการศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ใช้กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดเสาชงนอก อำเภอบางเสาธง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา บูรณาการเข้ากับแผนการจัดประสบการณ์ประจำวัน จำนวน 4 แผน 8 เรื่อง ใช้เวลาแผนละประมาณ 30 นาที
2. แบบทดสอบเกมการศึกษา ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม
3. เกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. การสร้างแผนการจัดกิจกรรม
 - 1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ของกระทรวงศึกษาธิการ ศึกษาจุดหมาย คุณลักษณะตามวัย สาระการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์ และการประเมินพัฒนาการ
 - 1.2 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการด้านภาษาของเด็กปฐมวัยที่สามารถนำมาพัฒนาทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัยได้ คัดเลือกและวิเคราะห์การเรียนรู้ที่จะเกิดกับเด็กปฐมวัย โดยเน้นเนื้อหาและลักษณะของสื่อบัตรคำศัพท์พื้นฐานที่สามารถนำมาใช้ได้เหมาะสมกับวัย จำนวน 8 กิจกรรม
 - 1.3 สร้างแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา บูรณาการเข้ากับแผนการจัดประสบการณ์ประจำวัน จำนวน 4 แผน 8 เรื่อง 3. จัดทำแผนการจัดประสบการณ์จำนวน 8 กิจกรรม ดังนี้
 - กิจกรรมที่ 1 หน่วยตัวเรา เรื่อง อวัยวะของฉัน เป็นกิจกรรมที่บูรณาการเข้ากับกิจกรรมเสริมประสบการณ์และกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุดการจับคู่ภาพ-คำ เพื่อส่งเสริมทักษะการจำ การสังเกต
 - กิจกรรมที่ 2 หน่วยตัวเรา เรื่อง เพศชาย เพศหญิง เป็นกิจกรรมที่บูรณาการเข้ากับกิจกรรมเสริมประสบการณ์และกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุดตามหาภาพที่หายไป และเกมจิ๊กซอ เพื่อส่งเสริมทักษะการเปรียบเทียบ การสังเกต

กิจกรรมที่ 3 หน่วยโรงเรียน เรื่องตราโรงเรียน เป็นกิจกรรมที่บูรณาการเข้ากับ กิจกรรมเสริมประสบการณ์และกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุด เกมจิ๊กซอ เพื่อส่งเสริมทักษะการสังเกต

กิจกรรมที่4 หน่วยโรงเรียน เรื่องสถานที่ในโรงเรียน เป็นกิจกรรมที่บูรณาการเข้า กับกิจกรรมเสริมประสบการณ์และกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุด จับคู่ภาพ-คำ เพื่อส่งเสริมทักษะการสังเกต การจดจำ และการเปรียบเทียบ

กิจกรรมที่ 5 หน่วยต้นไม้ เรื่อง ส่วนประกอบของต้นไม้ บูรณาการเข้ากับกิจกรรม เกมการศึกษา โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุดจับคู่ภาพ-คำ เพื่อส่งเสริมทักษะการสังเกต การจดจำ และการเปรียบเทียบ

กิจกรรมที่ 6 หน่วยต้นไม้ เรื่อง การปลูกต้นไม้ บูรณาการเข้ากับกิจกรรมเสริม ประสบการณ์และกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุดเรียงลำดับการ ปลูกต้นไม้ เพื่อส่งเสริมทักษะการสังเกต การจดจำ และการจัดลำดับ

กิจกรรมที่7 หน่วยสัตว์น่ารัก เรื่อง การเจริญเติบโตของสัตว์ บูรณาการเข้ากับ กิจกรรมเสริมประสบการณ์และกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุด การเจริญเติบโตของสัตว์ เพื่อส่งเสริมทักษะการสังเกต การจดจำ การจัดลำดับ และการจำแนก

กิจกรรมที่8 หน่วยสัตว์น่ารัก เรื่อง ประเภทของสัตว์ บูรณาการเข้ากับ กิจกรรมเสริมประสบการณ์และกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุด ประเภทของสัตว์ เพื่อส่งเสริมทักษะการสังเกต การจดจำ การจัดลำดับ การจำแนก และการ เปรียบเทียบ

1.4 นำแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา บูรณาการเข้ากับแผนการจัด ประสบการณ์ประจำวัน จำนวน 4 แผน 8 เรื่อง เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ พิจารณาตรวจสอบความ ถูกต้อง ความเหมาะสมตามเนื้อหาเพื่อปรับปรุงแก้ไข

1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา บูรณาการเข้ากับแผนการจัด ประสบการณ์ประจำวัน จำนวน 4 แผน 8 เรื่องเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ พิจารณาตรวจสอบความ ถูกต้อง ความเหมาะสมตามเนื้อหา เพื่อปรับปรุงแก้ไข

1.6 ผู้ศึกษาได้สร้างแผนการจัดประสบการณ์ตามขั้นตอนการสร้างกิจกรรมการ พัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา พร้อมทั้งแก้ไขปรับปรุงกิจกรรมบางส่วน ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้และปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับระดับผู้เรียน หลังจากนั้นได้นำส่งที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระจำนวน 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบได้คำแนะนำดังนี้

1.6.1กิจกรรมที่นำเข้าสู่บทเรียนไม่ควรซ้ำๆกันควรมีหลากหลาย อาจใช้ เพลง คำคล้องจอง เกม สลับกันไป

1.6.2 แผนการจัดประสบการณ์ การพัฒนาทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัย การวัดควรตรวจสอบดูว่าตรงกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้หรือไม่ รวมทั้งการวัดและประเมินสอดคล้องกันหรือไม่

1.7 ผู้ศึกษาได้ทำการแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำหลังจากนั้นได้นำแผนการจัดประสบการณ์การพัฒนาทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัยโดยใช้สื่อบัตรคำศัพท์พื้นฐานไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

1.8 นำแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา บูรณาการเข้ากับแผนการจัดประสบการณ์ประจำวัน จำนวน 4 แผน 8 เรื่อง ที่ได้รับการปรับปรุงแล้วจัดทำเป็นเครื่องมือฉบับที่สมบูรณ์ไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

2. การสร้างแบบทดสอบเกมการศึกษา เป็นแบบทดสอบที่ใช้สำหรับทดสอบก่อน และหลังการร่วมกิจกรรม ได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสารเกี่ยวกับทักษะการคิดและพัฒนาการเด็กปฐมวัย ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อสร้างแบบทดสอบเกมการศึกษา ให้เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

2.2 สร้างแบบทดสอบเกมการศึกษา เป็นแบบทดสอบชนิดโยงเส้นจับคู่ภาพ – คำ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน คือ ตอบถูกข้อละ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0

2.3 นำแบบทดสอบเกมการศึกษา เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ พิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมตามเนื้อหาเพื่อปรับปรุงแก้ไข

2.4 นำแบบทดสอบเกมการศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้เก็บข้อมูลกับเด็กปฐมวัยที่มีอายุ 5 – 6 ปี ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

1. ดำเนินการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง คือ นักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 3 จำนวน 30 คน และให้นักเรียนทำแบบทดสอบเกมการศึกษา ก่อนทำกิจกรรม (Pre - test) 1 ครั้ง

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา บูรณาการเข้ากับแผนการจัดประสบการณ์ประจำวัน ตามแผนที่สร้างขึ้น จำนวน 4 แผน 8 เรื่อง โดยใช้เวลาประมาณกิจกรรมละ 30 นาที สัปดาห์ละ 1-2 กิจกรรม รวมเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ และให้นักเรียนทำแบบทดสอบเกมการศึกษา หลังการทำกิจกรรม (Post - test) ครบ 8 สัปดาห์

3. นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบก่อนการทดลอง (Pre - test) และหลังการทดลอง (Post - test) ไปวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ (ค่าเฉลี่ยร้อยละ)

ตารางที่1 การเก็บรวบรวมข้อมูล การจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการคิดของเด็ก
ปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา

สัปดาห์ที่	วัน	เรื่อง	กิจกรรม	เวลา/นาที
1	พุธ	อวัยวะของฉันทัน	เสริมประสบการณ์	30
			กิจกรรมเกมการศึกษา	30
2	ศุกร์	เพศหญิง เพศชาย	กิจกรรมเกมการศึกษา	30
3	พุธ	ตราโรงเรียน	เสริมประสบการณ์	30
			กิจกรรมเกมการศึกษา	30
4	ศุกร์	สถานที่ในโรงเรียน	กิจกรรมเกมการศึกษา	30
5	พุธ	ส่วนประกอบของต้นไม้	เสริมประสบการณ์	30
			เกมการศึกษา	30
6	ศุกร์	การปลูกต้นไม้	กิจกรรมเกมการศึกษา	30
7	พุธ	การเจริญเติบโตของสัตว์	เสริมประสบการณ์	30
			กิจกรรมเกมการศึกษา	30
8	ศุกร์	ประเภทของสัตว์	กิจกรรมเกมการศึกษา	30

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ
ดังนี้

1. นำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย ด้วยตนเอง และนำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบ
คำบรรยาย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย และร้อยละ
2. การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านภาษา
วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย
3. การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
โดยใช้สูตรดังนี้

2.1 การหาค่าร้อยละ

$$\text{เมื่อ } P = \frac{F \times 100}{n}$$

P แทน ร้อยละ

F แทน ความถี่ที่ต้องการแปลค่าให้เป็นร้อยละ

n แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

2.2 การหาค่าเฉลี่ย โดยใช้สูตร $\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$

เมื่อ \bar{X} = คะแนนเฉลี่ย

$\sum x$ = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N = จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2.3 การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สูตร	S.D.	=	$\frac{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2}}{n(n-1)}$
เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	x	แทน	คะแนนแต่ละในกลุ่มตัวอย่าง
	$n-1$	แทน	จำนวนตัวแปรอิสระ
	n	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง
	$(\sum x)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้ชุดเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ 2) เพื่อศึกษาผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดเกมการศึกษา ชั้นอนุบาลปีที่ 3 อายุ 5 - 6 ปี จำนวน 30 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยการเปรียบเทียบผลจากการทำแบบทดสอบทักษะการคิด จำนวน 40 ข้อ ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้จัดขึ้น จำนวน 8 กิจกรรม จากนั้นได้นำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

จากการสอนโดยการใช้แผนการจัดประสบการณ์ การพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบก่อน - หลัง การจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นปรากฏว่าได้คะแนนตามตารางดังนี้

ตารางที่ 3 ผลคะแนนการทำแบบทดสอบทักษะการคิดก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

โดยมีเกณฑ์ในคะแนนในการทำแบบทดสอบ แบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ

30.00 – 40.00 ดี

20.00 – 30.00 พอใช้

0.00 - 19.00 ปรับปรุง

ตารางที่ 2 ผลคะแนนการทำแบบทดสอบทักษะการคิดก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

ลำดับที่	คะแนน		
	ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	หลังเข้าร่วมกิจกรรม	พัฒนาระดับ
1	15	25	พอใช้
2	19	30	พอใช้
3	20	35	ดี
4	18	26	พอใช้
5	25	40	ดี
6	14	20	พอใช้
7	28	40	ดี
8	18	34	ดี
9	17	29	พอใช้
10	20	35	ดี
11	26	37	ดี
12	13	20	พอใช้
13	26	37	ดี
14	22	36	ดี
15	18	34	ดี
16	20	38	ดี
17	25	38	ดี
18	20	37	ดี
19	24	35	ดี
20	26	39	ดี
21	25	37	ดี
22	22	34	ดี
23	20	38	ดี
24	20	39	ดี
25	23	38	ดี
26	25	37	ดี
27	28	37	ดี

ตารางที่2 ผลคะแนนการทำแบบทดสอบทักษะการคิดก่อนและหลังการจัดกิจกรรม (ต่อ)

ลำดับที่	คะแนน		
	ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	หลังเข้าร่วมกิจกรรม	พัฒนาการ ระดับ
28	20	35	ดี
29	28	39	ดี
30	20	35	ดี
\bar{X}	21.5	34.56	ดี

ตารางที่3 สรุปผลคะแนนแบบทดสอบเกมการศึกษาการพัฒนาทักษะการคิดก่อนและหลังการจัดประสบการณ์

สถิติ	คะแนนก่อนการจัด กิจกรรม	คะแนนหลังการจัด กิจกรรม	เกณฑ์การประเมิน
จำนวนเด็ก	30	30	
\bar{X}	21.5	34.56	ดี
S.D	4.14	5.39	
ร้อยละ	53.75	90.75	ดี

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบมีกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดเกมการศึกษา มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้ชุดเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ 2) เพื่อศึกษาผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดเกมการศึกษา สมมติฐานในการวิจัยคือ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้ชุดเกมการศึกษาหลังการจัดประสบการณ์ สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนวัดเสาชางนอก อำเภอบางเสาธง จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 1) แผนการจัดประสบการณ์การพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา จำนวน 4 แผน 8 เรื่อง 2) แบบทดสอบเกมการศึกษาก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 3) ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษา การพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา จำแนกตามวัตถุประสงค์ พบว่า

1. ผลจากการเปรียบเทียบการใช้ชุดเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์

พบว่า หลังจากได้รับการจัดประสบการณ์การพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิด สูงกว่าก่อนการได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ อยู่ในระดับ ดี โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนของการทำแบบทดสอบเพิ่มขึ้นจาก 21.50 เป็น 34.56 คะแนน

2. ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดเกมการศึกษา

2.1 ผลก่อนการจัดกิจกรรม เด็กมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 21.50 คะแนน อยู่ในระดับพอใช้

2.2 ผลหลังการจัดกิจกรรม จะเห็นได้ว่าคะแนนของแบบทดสอบคิดเป็นค่าเฉลี่ยเพิ่มเป็น 33.51 คะแนน อยู่ในระดับ ดี

อภิปรายผล

1. การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์1)เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้ชุดเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ 2)เพื่อศึกษาผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดเกมการศึกษา โรงเรียนวัดเสาชิงช้า ตำบลบางเสาธง อำเภอบางเสาธง จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบมีกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดเกมการศึกษา ได้ทดลองใช้กิจกรรมเป็นเวลา 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 1)แผนการจัดประสบการณ์การพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา จำนวน 4 แผน 8 เรื่อง 2)แบบทดสอบเกมการศึกษา ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 3)ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น วิเคราะห์ข้อมูลโดยการนำคะแนนมา นำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย

ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา และผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดเกมการศึกษา สามารถทำให้เด็กปฐมวัย เกิดการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะการคิด สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ อยู่ในระดับ ดี โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนของการทำแบบทดสอบเพิ่มขึ้นจาก 21.50 เป็น 34.56 คะแนน

การวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาพัฒนาการด้านทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยซึ่งเกิดจากการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา ให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยได้ นำไปใช้เป็นแนวทางในการพิจารณาเลือกกิจกรรมและวิธีการในการส่งเสริมพัฒนาการด้านทักษะการคิด(การสังเกต การเปรียบเทียบ การจำแนกประเภท และการจัดหมวดหมู่) ซึ่งเป็นทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กต่อไป โดยใช้ชุดเกมการศึกษาในเรื่องที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก และเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้และผลิตสื่อที่มีค่าและรูปภาพประกอบที่กระตุ้นให้เด็กอยาก เด็กสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานผ่านการเรียนรู้แบบลงมือกระทำและเล่นด้วยตนเองได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นจะทำให้เด็กค้นพบองค์ความรู้ใหม่ๆและรู้จักตนเองและผู้อื่นมากขึ้น

สอดคล้องกับดิวิตอีและนักการศึกษากลุ่ม มนุษยวิทยา กล่าวว่า การจัดประสบการณ์หรือกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ควรจัดสิ่งแวดล้อมให้เป็นธรรมชาติที่สุด โดยเด็กมีโอกาสเรียนรู้ฐานการเล่น การลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวเอง กล่าวคือ การศึกษาค้นคว้า ทดลองกระทำสิ่งต่างๆด้วยตนเอง (เยาเวพา เดชะคุปต์. 2542 :79)

ดังนั้นจะเห็นว่า กิจกรรมการพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่เด็กได้รู้ผ่านการกระทำ ได้ปฏิบัติจริง ได้กระทำอย่างอิสระ และทำซ้ำๆบ่อยๆส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ซึ่งเป็นประสบการณ์สำคัญสำหรับการเรียนรู้ของเด็ก มีประโยชน์ต่อเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมาก เพราะในแต่ละกิจกรรมสามารถสร้างเสริมพัฒนาการทุกๆด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา สิ่งที่จะต้องคำนึงถึงในการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย กิจกรรมที่จัดต้องสามารถยืดหยุ่นและเปิดโอกาสให้เด็กเลือกทำกิจกรรมด้วยตนเองได้มากที่สุด

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า กิจกรรมการพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา ทั้งแปดกิจกรรมได้แก่ ตัวเรา โรงเรียน ต้นไม้ และสัตว์น่ารัก นั้นมีประโยชน์อย่างยิ่งในการเสริมสร้างพัฒนาการทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย เนื่องจากเป็นเรื่องใกล้ตัวเด็ก สิ่งสำคัญคือความต้องการและพัฒนาการของเด็ก ตลอดจนธรรมชาติของเด็กด้วย กิจกรรมต้องยืดหยุ่นและเปิดโอกาสให้เด็กเลือกด้วยตนเองได้มากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. สามารถใช้เทคนิค สื่อ หรือกิจกรรมอื่นๆ บูรณาการเข้ากับการศึกษาและพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยได้
2. ควรเลือกใช้เกมการศึกษาที่หลากหลาย และส่งเสริมทักษะการคิดพื้นฐานที่นำไปสู่การคิดขั้นสูงต่อไป

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ , กรมวิชาการ. คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช๒๕60. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ISBN, 2560
- เข้มทอง จิตรจักร. “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 โรงเรียนนามนพิทยาคม จังหวัดกาฬสินธุ์ที่มีค่าระดับความสามารถทางภาษาไทย แตกต่างกันซึ่งเรียนโดยใช้เกม ใช้แบบฝึกทักษะและใช้วิธีเรียนปกติ”. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2544
- เบญจมา แสงมะลิ. การพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ : เมธีพิปส์, 2556
- ฉัตรมงคล สอนกัน. “การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์ด้วย เกมการศึกษา”. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 2553
- ถนอม สวรรณรัตน์. “เกม”. สารพัฒนาหลักสูตร. 26,5 (พฤศจิกายน 2530) 6-9.
- ทศนา แคมมณี. หลักการและรูปแบบการพัฒนาเด็กปฐมวัยตามวิถีไทย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535
- ธัญลักษณ์ สีชวนคำ. “การคิดวิจารณ์ของเด็กรุ่นวัยที่เล่นเกมการศึกษามิติสัมพันธ์”. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, อุดรธานี
- นที เกิดอรุณ. “การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็กในระดับก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ฝึกทักษะด้วยการเล่นและการใช้แบบฝึก”. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร. 2538
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. การพัฒนาการคิด. กรุงเทพฯ : เทคนิคพรินติ้ง, 2551
- พจมาน ชำนาญกิจ. “การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์ด้วย เกมการศึกษา”. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 2553

พิศิษฐ ตันทวนิศ. สถิติเพื่องานวิจัยทางการศึกษา สถิติในการทดสอบสมมติฐาน. พิมพ์ครั้งที่4.

กรุงเทพฯ : บூค พอยท์, 2552

เยาวพา เตชะคุป. กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2523

ราศี ทองสวัสดิ์ และคณะ. ความจำเป็นต้องอ่านเขียนในชั้นอนุบาลไทย การเข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน.

กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542

รุ่งทิพย์ ตรีสิงห์. “การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา”.

สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยพิบูลสงคราม, 2558

ลักขณา แก้วทอง. “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัย”. วิทยานิพนธ์ครุ

ศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

วรี เกียรติสกุล. “เปรียบเทียบความสามารถในการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยการใช้เกม

และแบบฝึกหัด”. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย,

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2530

โรงเรียนวัดเสาชิงช้า. รายงานผลการประเมินพัฒนาการนักเรียนที่จบหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย,

2562

วิชัย วงษ์ใหญ่. การพัฒนาหลักสูตรและการสอนมิติใหม่. พิมพ์ครั้งที่3. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ธนศการ

พิมพ์, 2525

ศศิมา สุขสว่าง. 7ทักษะการคิด. เข้าถึงได้จาก<https://www.sasimasuk.com/16761107/7->

thinking-skills, 2561

..... . 9รูปแบบทักษะการคิด. เข้าถึงได้จาก<https://tuemaster.com/blog/9-9->

thinking-skills/, 2561

ศุภรัตน์ พรหมทอง. ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการคิด. เข้าถึงได้จาก

http://palmprojec.blogspot.com/p/blog-page_18.html, 2554

สุทธิรัตน์ คู่ยสวัสดิ์. “การเปรียบเทียบความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่2 โดยจัด

ประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์แบบปกติ”. วิทยานิพนธ์ปริญญา

ศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย

ศิลปากร, 2547

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาประถมศึกษาแห่งชาติ. เกมการศึกษา. กรุงเทพฯ : ม.ท.ป, 2540

. แนวการจัดประสบการณ์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2531

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. กิจกรรมส่งเสริมพัฒนาเด็กอนุบาล(เกมการศึกษา).

กรุงเทพ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน, 2536

อัจฉรา ชิวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. พิมพ์ครั้งที่6. กรุงเทพฯ :

โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2532

อารมณ สุวรรณपाल. การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ :

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช, 2551

อุษา กลแกม. “การเปรียบเทียบความสามารถในด้านสายตาของนักเรียนหูหนวกที่ได้รับฝึกทักษะ

โดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด”. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร์ สาขา

การศึกษาปฐมวัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2533

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก แผนการจัดประสบการณ์ หน่วย ตัวเรา

ภาคผนวก ข แบบทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรม หน่วย ตัวเรา

ภาคผนวก ค ประมวลภาพการจัดกิจกรรม

ภาคผนวก ก

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ หน่วยตัวเรา จำนวน 1 แผน

แผนการจัดประสบการณ์ที่3 หน่วย ตัวเรา

วันที่23 – 27 พฤศจิกายน 2563

แนวคิด ร่างกายของเรา เป็นโครงสร้างทั้งหมดของมนุษย์ ประกอบด้วยเซลล์หลายชนิดที่รวมกันเป็นเนื้อเยื่อซึ่งรวมกันเป็นระบบอวัยวะ สิ่งเหล่านี้คงภาวะอํารงดุลและความอยู่รอดของร่างกายมนุษย์ ร่างกายมนุษย์ประกอบด้วยศีรษะ, คอ, ลำตัว (ซึ่งรวมถึงอกและท้อง), แขนและมือ,ขา และเท้า

วันที่	กิจกรรมการเรียนรู้					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เสริมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	การเล่นตามมุม	กลางแจ้ง	เกมการศึกษา
๒๓พ.ย.๖๓	การเคลื่อนไหวตามอิสระ	ชื่อ – นามสกุล	การวาดภาพระบายสีอวัยวะ	การเล่นตามมุมประสบการณ์	การเดินตัวหนอน	การเรียงลำดับขนาดของอวัยวะ
๒๔ พ.ย.๖๓	การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง	เพศ	การปะติดภาพอวัยวะ	การเล่นตามมุมประสบการณ์	กระต่ายขาเดียว	การต่อภาพร่างกาย
๒๕พ.ย.๖๓	การเคลื่อนไหวตามเครื่องเคาะจังหวะ	อวัยวะต่างๆ	การจุ่มสีภาพปาก	การเล่นตามมุมประสบการณ์	กระโดดแตะตามคำสั่ง	การจับคู่ภาพ – คำ
๒๖ พ.ย.๖๓	การเคลื่อนไหวตามอุปกรณ์	รูปร่างลักษณะ	การพิมพ์ภาพฝ่ามือ	การเล่นตามมุมประสบการณ์	การเล่นเครื่องเล่นสนาม	การจับคู่ภาพเหมือน
๒๗ พ.ย.๖๓	การเคลื่อนไหวตามคำสั่ง	การรักษาความสะอาดของร่างกาย	การระบายสีภาพร่างกาย	การเล่นตามมุมประสบการณ์	การต่อรถไฟ	การเรียงลำดับขั้นตอนการทำความสะอาดร่างกาย

ภาคผนวก ข

แบบทดสอบเกมการศึกษา หน่วย ตัวเรา

ก่อน - หลัง การจัดประสบการณ์



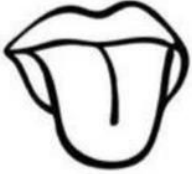




คะแนนที่ได้

แบบทดสอบก่อนเรียน

เกมการศึกษา หน่วย ตัวเรา (เรื่อง อวัยวะของจัน)

ชื่อ - สกุล..... ชั้น

ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพอวัยวะกับคำที่สัมพันธ์กันต่อไปนี้

	●	●	<input type="text" value="ตา"/>
	●	●	<input type="text" value="จมูก"/>
	●	●	<input type="text" value="ปาก"/>
	●	●	<input type="text" value="มือ"/>
	●	●	<input type="text" value="หู"/>

ลงชื่อ..... ผู้ตรวจ

(นางสาวสุพัตรา แอระหิม)

ครูประจำชั้น








คะแนนที่ได้

แบบทดสอบหลังเรียน

เกมการศึกษา หน่วย ตัวเรา (เรื่อง อวัยวะของฉันท)

ชื่อ - สกุล..... ชั้น

ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพอวัยวะกับคำที่สัมพันธ์กันต่อไปนี้

	●	●	<input type="text" value="หู"/>
	●	●	<input type="text" value="มือ"/>
	●	●	<input type="text" value="ปาก"/>
	●	●	<input type="text" value="จมูก"/>
	●	●	<input type="text" value="ตา"/>

ลงชื่อ..... ผู้ตรวจ

()

ครูประจำชั้น

ภาคผนวก ค
ประมวลภาพภารกิจกรม

ประมวลภาพการกิจกรรม



ชุดเกมการศึกษา

ชุดเกมการศึกษาประกอบกิจกรรมการเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก โดยเน้นพัฒนาการทางสติปัญญา มีกฎกติกา มีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและความสนุกสนานจากการเล่น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เด็กสามารถเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่มได้ บูรณาการเข้ากับหน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยตัวเรา โรงเรียนของเรา หน่วยต้นไม้

ประมวลภาพการกิจกรรม (ต่อ)



เกมฝึกทักษะการจัดหมวดหมู่ จำแนกประเภท



เกมฝึกทักษะการคิด หน่วยตัวเรา

ประมวลภาพการกิจกรรม (ต่อ)



เกมฝึกทักษะการคิด หน่วย ต้นไม้



เกมฝึกทักษะการคิด หน่วย โรงเรียน

ประมวลภาพการกิจกรรม (ต่อ)

แบบทดสอบก่อนเรียน

คะแนนที่ได้ 3

เกมการศึกษา หน่วย ตัวเรา (เรื่อง อวัยวะของอวัยวะ)

ชื่อ - สกุล ศุภิณี พงษ์พันธ์ นามสกุล พ.ว.พ.ม.ว. ชั้น ป.3

ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพอวัยวะกับคำที่สัมพันธ์กันต่อไปนี้

ลงชื่อ ศุภิณี ผู้ตรวจ
(นางสาวศุภิณี และระพีมา)
ครูประจำชั้น

แบบทดสอบหลังเรียน

คะแนนที่ได้ 5

เกมการศึกษา หน่วย ตัวเรา (เรื่อง อวัยวะของอวัยวะ)

ชื่อ - สกุล ณัฏฐิณี นิลทิพย์ นามสกุล ไพฑูริย์ ชั้น ป.3

ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพอวัยวะกับคำที่สัมพันธ์กันต่อไปนี้

ลงชื่อ ณัฏฐิณี ผู้ตรวจ
(นางสาวศุภิณี และระพีมา)
ครูประจำชั้น

แบบทดสอบก่อน - หลัง การจัดประสบการณ์