

การพัฒนาการชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ เรื่อง พัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัยชั้น อนุบาล 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ตำบองราษฎร์สามัคคี) โดยใช้เกมการศึกษา

The Development of A Teaching Learning Center on Development of Early Childhood
Kindergarten Two Schools Dong Sing (Domrongrath Samukkee) Using Educational Games

นิธินาถ อุดมสันต์¹ ตักดีศรี สีบสิงห์² และสุภิมล บุญพอก³

¹ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

²ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

³อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาการพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัยสำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยใช้ชุดเกมการศึกษา 2) เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาการคิดสำหรับเด็กปฐมวัยสำหรับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ตำบองราษฎร์สามัคคี) ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ตำบองราษฎร์สามัคคี) อำเภอจังหาร จังหวัดร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 8 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบฝึกเกมการศึกษา แผนการจัดประสบการณ์ แบบทดสอบพัฒนาการด้านความคิด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความถี่ ร้อยละ และ t - test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า

1. คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบย่อยหลังทำกิจกรรม เรื่อง พัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ตำบองราษฎร์สามัคคี) โดยใช้ชุดเกมการศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 พบว่า โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ย 9.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.50 คิดเป็นร้อยละ 93.00

2. ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาการคิดสำหรับเด็กปฐมวัยสำหรับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ตำบองราษฎร์สามัคคี) ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา มีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์แตกต่างกันอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยค่าคะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบหลังการทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนการทำกิจกรรม

คำสำคัญ : การพัฒนาชุดการสอน, เกมการศึกษา, การคิดของเด็กปฐมวัย

ABSTRACT

This research aims 1) to study the development of think the preschool children for kindergarten students 2 in the game education, 2) to compare of think development for early childhood 2 in school of Ban Dong Sing, (Domrongrath Samukkee) before and after the development activities of the game education. The target group includes students from Kindergarten to Year 2 Ban Dong Sing. (Domrongrath Samukkee) changhan district of Roi Et to semester 2 of academic year 2558 8 people by Purposive Sampling. Tools used in research study include of the training Education game, The planning learning experience and Test Development Thinking. The statistics used in data analysis were mean, standard deviation, frequency, percentage and t - test for Dependent Samples. The research found that :

1. The average score of the subtests after the activity. The idea of early childhood development Kindergarten to Year 2 Ban Dong Sing. (Domrongrath Samukkee) by using the game of the 2nd semester 2558 academic year, the overall average score was 9.35, standard deviation was 1.50 percent 93.00

2. The comparison figure for early childhood development for children from kindergarten 2 to the school of Ban Dong Sing. (Domrongrath Samukkee) before and after the early childhood using educational games. Mean scores before and after the experience difference was statistically significant at the 0.01 level by the average score of the test after the event than before the activity

Keywords : Development of Teaching, Games Education, Thinking for Early Childhood

บทนำ

การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย 3-5 ปี ไม่จัดเป็นรายวิชาแต่จัดในรูปของกิจกรรมบูรณาการผ่านการเล่นเพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงเกิดการเรียนรู้ ได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา กิจกรรมที่จัดให้เด็กในแต่ละวันใช้ชื่อเรียกกิจกรรมแตกต่างกันไปในแต่ละหน่วยงาน แต่ทั้งนี้ประสบการณ์ที่จัดต้องครอบคลุมประสบการณ์สำคัญที่กำหนดในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยและควรยืดหยุ่นให้มีสาระที่ควรเรียนรู้ ที่เด็กสนใจและสาระที่ควรเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนด เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความคิดรวบยอด สังเกต จำแนกเปรียบเทียบ จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ เหตุการณ์ การแก้ปัญหา จึงควรจัดกิจกรรมให้เด็กได้สนทนา อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชิญวิทยากรมาพูดคุยกับเด็ก ค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ทดลองศึกษานอกสถานที่ ประกอบอาหาร หรือจัดให้เด็กเล่นเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับวัยอย่างหลากหลาย ฝึกแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน และในการทำกิจกรรมทั้งที่เป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม (กรมวิชาการ, 2546 หน้า 44,48)

เกมการศึกษา เป็นที่สนใจของเด็กเกือบทุกวัยโดยเฉพาะ เด็กวัย 3 – 5 ปี เป็นวัยที่ไม่ชอบการนั่งเรียนอยู่กับที่แล้วรับการสอนเหมือนเด็กวัยอื่นๆ แต่สิ่งที่พวกเขาชอบคือ “การเล่น” วิธีการเล่นของเด็กวัยนี้ มีมากมายหลายวิธี ซึ่งบางวิธีผู้ใหญ่อาจจะมองว่าเป็นเรื่องไร้สาระแต่จริงๆ แล้วการเล่นของเด็กเป็นการพัฒนาการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว พร้อมกับเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองไปด้วย ซึ่งถ้าเด็กได้รับการกระตุ้นฝึกให้ใช้ความคิดในระหว่างการเล่น เช่น ใช้การสังเกตเปรียบเทียบจำแนก เชื่อมโยงเหตุผลอย่างเหมาะสมกับวุฒิภาวะ จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านสติปัญญาได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นการฝึกเด็กให้เล่นเครื่องเล่นที่เป็นรูปธรรม เช่น เกมการศึกษาจะช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้จากประสาทสัมผัสต่างๆ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน, 2536, หน้า 1) ซึ่งมีความเห็นสอดคล้องกับข้อความที่ว่า เกมการศึกษาเป็นเกมที่ช่วยพัฒนาสติปัญญามีกฎเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสีรูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ระยะ (กรมวิชาการ, 2546 หน้า 58) ดังนั้นผู้ศึกษาค้นคว้าจึงมีแนวคิดที่จําแนกเกมการศึกษามาใช้ในกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เพื่อให้เด็กเกิดกระบวนการและพัฒนาการคิดวิเคราะห์อันเป็นวัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้ การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยในปัจจุบันไม่มีการจัดประสบการณ์เพื่อสนองให้เด็กได้ใช้ความสามารถด้านสติปัญญาโดยตรงหรืออาจมีการบูรณาการกิจกรรม เพื่อสอดแทรกการคิดบ้างแล้วแต่ยังไม่มีการพัฒนาเกมการศึกษาที่เหมาะสมเพื่อมาพัฒนาความสามารถด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัยโดยตรง การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านสติปัญญาที่เด็กได้สังเกต จัดกลุ่ม จำแนก เปรียบเทียบ จัดหมวดหมู่เรียงลำดับ เหตุการณ์ การแก้ปัญหา สรุปประเด็น จึงควรจัดกิจกรรมให้เด็กได้สนทนา อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อให้เกิดความสามารถด้านสติปัญญาและยังช่วยพัฒนาพฤติกรรมกลุ่มของเด็กอีกด้วย ให้เด็ก

ได้ฝึกทักษะ การฟัง การคิด การโต้ตอบ การแก้ปัญหา การติดตามเรื่องราว แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การตัดสินใจร่วมกับบุคคลอื่น และการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นกระบวนการที่สำคัญ

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงได้พัฒนาเกมการศึกษา เพื่อนำมาใช้ในกิจกรรม เกมการศึกษาให้แก่เด็ก เพื่อให้ความสามารถด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัยสูงขึ้นอีกทั้งการจัดกิจกรรม การศึกษาเป็นการเล่นเป็นกลุ่ม การทำงาน การตัดสินใจร่วมกับผู้อื่น ซึ่งผู้ศึกษาค้นคว้าเอง เป็นครูผู้สอน เด็กชั้นอนุบาล ปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ดำรงราษฎร์สามัคคี) อำเภอจังหาร จังหวัดร้อยเอ็ด ภาค เรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเขต 1 ได้มีความสนใจในการพัฒนา ความสามารถด้านสติปัญญาโดยใช้เกมการศึกษา ทั้งนี้เพื่อส่งผลให้เด็กได้เกิดพัฒนาการด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ จิตใจ สติปัญญาตรงตามเจตนารมณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในการ จัดการศึกษาปฐมวัยในปัจจุบันหรืออาจนำไปพัฒนาปรับปรุงใช้เพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัยในด้าน อื่นๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัยสำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยใช้ ชุดเกมการศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาการคิดสำหรับเด็กปฐมวัยสำหรับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียน บ้านดงสิงห์ (ดำรงราษฎร์สามัคคี) อำเภอจังหาร จังหวัดร้อยเอ็ด ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการ พัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ดำรงราษฎร์ สามัคคี) อำเภอจังหาร จังหวัดร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 8 คน ซึ่งได้มาโดย วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรตาม คือ การพัฒนาด้านการคิด

2.2 ตัวแปรต้น คือ แผนการใช้เกมการศึกษา/แผนการสอนเกมการศึกษา จำนวน 2 ชุด

ประกอบด้วย

2.2.1 แบบฝึกเกมการศึกษาชุดที่ 1 คิดแบบเปรียบเทียบ ประกอบด้วย

2.2.1.1 เกมการศึกษาสูงต่ำหรรษา

2.2.1.2 เกมการศึกษาจำนวนหรรษา

2.2.2 แบบฝึกเกมการศึกษาชุดที่ 2 ด้านคิดแบบสังเกต ประกอบด้วย

2.2.2.1 เกมการศึกษาจับคู่ภาพกับเงา

2.2.2.2 เกมการศึกษาจับคู่ภาพพรรณษา

2.2.2.3 เกมการศึกษาจับคู่ภาพความสัมพันธ์พรรณษา

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

3.1 แบบฝึกเกมการศึกษา จำนวน 2 ชุด

3.2 แผนการจัดประสบการณ์ จำนวน 10 แผน

3.3 แบบทดสอบพัฒนาการด้านการคิด จำนวน 10 ข้อ

4. ระยะเวลาในการทดลอง

การศึกษาครั้งนี้ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 ใช้เวลาในการศึกษา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน

5. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบ One – Group Pretest – Posttest Design (ล้วน สายยศ ; และอังคณา สายยศ. 2538 : 249) ตามตารางดังนี้

ตาราง 1 แบบแผนการทดลอง

T ₁	X	T ₂
----------------	---	----------------

ความหมายของสัญลักษณ์

T₁ แทน การทดสอบก่อนการทดลอง (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดพัฒนาการด้านสติปัญญา

T₂ แทน การทดสอบหลังการทดลอง (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดพัฒนาการด้านสติปัญญา

X แทน การจัดกิจกรรมพัฒนาการด้านสติปัญญา

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล มีขั้นตอนดังนี้

6.1 ทดสอบเด็กก่อนการทดลอง (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเพื่อหาพื้นฐานพัฒนาการด้านสติปัญญาโดยใช้แบบทดสอบพัฒนาการด้านสติปัญญา

6.2 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเองโดยกลุ่มตัวอย่างจะได้รับการจัดกิจกรรมพัฒนาการทั้งสี่ด้าน ซึ่งทำการทดลองในกิจกรรมพัฒนาการทั้งสี่ด้าน ใช้เวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ ๆ ละ 1 วัน

ๆ ละ 1 กิจกรรม ๆ ละ 20 นาที ช่วงระหว่าง 09.00 – 11.00 น. รวมทั้งสิ้น 5 ครั้ง จำนวน 5 กิจกรรม

6.3 เมื่อดำเนินการทดลองครบ 5 สัปดาห์ ผู้วิจัยทำการทดสอบ (Post-test) กับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบวัดพัฒนาการทั้งสี่ด้าน ฉบับเดียวกับกับแบบทดสอบที่ใช้ก่อนการทดลอง

6.4 นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ

7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย

7.1 สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความถี่ และร้อยละ

7.2 สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน โดยใช้ T- test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาพัฒนาการคิดของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 และ 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ตำบ.ราชบุรุษสามัคคี) โดยใช้ชุดเกมการศึกษาดังแสดงผลในตาราง 3

ตาราง 3 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากการทำกิจกรรม เรื่องพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัย

ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ตำบ.ราชบุรุษสามัคคี) โดยใช้ชุดเกมการศึกษา

กิจกรรม	N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ
ที่ 1	8	10	9.25	1.04	92.50
ที่ 2	8	10	9.25	1.04	92.50
ที่ 3	8	10	9.00	1.70	90.00
ที่ 4	8	10	9.00	1.70	90.00
ที่ 5	8	10	10.00	1.00	100.00
เฉลี่ยรวม	24	10	9.35	1.50	93.00

จากตาราง 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบย่อยหลังทำกิจกรรม เรื่องเรื่องพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ตำบ.ราชบุรุษสามัคคี) โดยใช้ชุดเกมการศึกษา มีค่าร้อยละอยู่ระหว่าง 90.00 ถึง 100 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน อยู่ระหว่าง 1.04 ถึง 3.28 โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ย 9.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.50 คิดเป็นร้อยละ 93.00

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมชุดเกมการศึกษาของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ตำบรางราษฎร์สามัคคี) ดังแสดงผลในตาราง 5

ตาราง 5 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดเกมการศึกษา เรื่องพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียน

บ้านดงสิงห์ (ตำบรางราษฎร์สามัคคี) โดยใช้ชุดเกมการศึกษาสำหรับนักเรียนระดับอนุบาลปีที่ 2 ที่สร้างและพัฒนาขึ้น

แบบทดสอบ	N	\bar{X}	ΣD	ΣD^2	$(\Sigma D)^2$	t
ผลการทดสอบก่อนเรียน	8	5.50	17	289	83521	22.706
ผลการทดสอบหลังเรียน	8	9.35				

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตาราง 5 พบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดเกมการศึกษา เรื่องพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ตำบรางราษฎร์สามัคคี) โดยใช้ชุดเกมการศึกษามีค่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยค่าคะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

อภิปรายผลการวิจัย

1. คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบย่อยหลังทำกิจกรรม เรื่องพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 1 และ 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ตำบรางราษฎร์สามัคคี) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 พบว่า โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ย 9.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.50 คิดเป็นร้อยละ 93.00 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนฤมล คงกลัด (2557 : บทคัดย่อ) พบว่า 1) แผนการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้ภาษาทำเพื่อเสริมสร้างทักษะทางภาษาของนักเรียนระดับปฐมวัย มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.49/83.93 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ ซึ่งในการทำงานเดียวกันขวัญหทัย สมจิตต์ (2557) พบว่า นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การตัดสินในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในการบอกค่าของจำนวน 1-5 ตามที่กำหนดไว้จำนวน 6 คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การตัดสินในการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในการบอกค่าของจำนวน 1-5 ตามที่กำหนดไว้จำนวน 7 คน ขณะเดียวกันรุจิรา อินยอด (2556 : บทคัดย่อ) พบว่า แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบจิตปัญญาพร้อมกับเกมการศึกษาโดยใช้สื่อวัสดุท้องถิ่นที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และเด็กปฐมวัยมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

หลังได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบจิตปัญญา ร่วมกับเกมการศึกษาโดยใช้สื่อวัสดุท้องถิ่น สูงกว่าก่อนได้รับการจัดประสบการณ์ สอดคล้องกับจันทร์เพ็ญ ผลทวีทรัพย์ (2551 : บทคัดย่อ) พบว่า ด้านการรู้จักสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองโดยการฟัง สัมผัส ชิมรส ตมกลิ่น มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการใช้ชุดกิจกรรมเท่ากับ 5.82 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 48.5 ส่วนคะแนนเฉลี่ยหลังการใช้ชุดกิจกรรมฯ มีค่าเท่ากับ 11.64 คะแนน จากคะแนนเต็ม 12 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 97 ด้านการเลียนแบบการกระทำ และเสียงต่าง ๆ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการใช้ชุดกิจกรรมเท่ากับ 4.27 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 47.44 ส่วนคะแนนเฉลี่ยหลังการใช้ชุดกิจกรรมฯ มีค่าเท่ากับ 8.73 คะแนน จากคะแนนเต็ม 9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 97 ด้านการเชื่อมโยงภาพ ภาพถ่าย และรูปแบบต่าง ๆ กับสิ่งของหรือสถานที่จริง มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการใช้ชุดกิจกรรมเท่ากับ 4.27 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 47.44 ส่วนคะแนนเฉลี่ยหลังการใช้ชุดกิจกรรมฯ มีค่าเท่ากับ 8.59 คะแนน จากคะแนนเต็ม 9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 95.44 ด้านการรับรู้และการแสดงความรู้สึกผ่านสื่อวัสดุ ของเล่น และผลงาน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการใช้ชุดกิจกรรมเท่ากับ 4.32 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 48 ส่วนคะแนนเฉลี่ยหลังการใช้ชุดกิจกรรมฯ มีค่าเท่ากับ 8.68 คะแนน จากคะแนนเต็ม 9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 96.44 และด้านการแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการใช้ชุดกิจกรรมเท่ากับ 2.95 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 49.17 ส่วนคะแนนเฉลี่ยหลังการใช้ชุดกิจกรรมฯ มีค่าเท่ากับ 5.73 คะแนน จากคะแนนเต็ม 6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 95.50 และ บัวเลียน สร้อยจิต (2550 : บทคัดย่อ) พบว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกายด้านอารมณ์และจิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา เรื่อง แม่ของฉันนั้น แสตนดิชั่นอนุบาลปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.74/85.58

2. ผลการเปรียบเทียบค่าคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้แบบฝึกหัด ระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยค่าคะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบหลังการทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนการทำกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของแสง ทวีชาติ (2552: บทคัดย่อ) พบว่าแบบฝึกเพื่อเตรียมความพร้อมทางสติปัญญาสำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 80.63/81.40 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกเพื่อเตรียมความพร้อมทางสติปัญญามีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตนาพร จันทะวาลย์ (2553 : บทคัดย่อ) พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางความพร้อมด้านสติปัญญา ของนักเรียนชั้นปฐมวัยปีที่ 2 โดยใช้ชุดฝึกความพร้อมด้านสติปัญญามีผลสัมฤทธิ์ทางความพร้อมด้านสติปัญญา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 รัตนาพร จันทะวาลย์ (บทคัดย่อ : 2553) พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางความพร้อมด้านสติปัญญา ของนักเรียนชั้นปฐมวัยปีที่ 2 โดยใช้

ชุดฝึกความพร้อมด้านสติปัญญา มีผลสัมฤทธิ์ทางความพร้อมด้านสติปัญญา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดเกมการศึกษา เรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 1 และ 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ตำบ.ราชบุรุษสามัคคี) โดยใช้ชุดเกมการศึกษา ทำให้นักเรียนมีความสนใจกระตือรือร้นในการเรียน สามารถทำกิจกรรมได้ถูกต้องผ่านเกณฑ์การประเมิน และสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนด้วยชุดเกมการศึกษา เรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 1 และ 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ตำบ.ราชบุรุษสามัคคี) โดยใช้ชุดเกมการศึกษา จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนด้วยตนเอง เพราะในชุดการสอนจะทำให้เด็กสามารถคิดเป็นและแก้ปัญหาได้ ซึ่งจะเป็นสิ่งสำคัญในการนำไปใช้ในการดำเนินในชีวิตประจำวันต่อไป

สรุปผลการวิจัย

1. คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบย่อยหลังทำกิจกรรม เรื่องพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 1 และ 2 โรงเรียนบ้านดงสิงห์ (ตำบ.ราชบุรุษสามัคคี) โดยใช้ชุดเกมการศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 พบว่า โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ย 9.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.50 คิดเป็นร้อยละ 93.00

2. ผลการเปรียบเทียบค่าคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้แบบฝึกหัด ระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 1 และ 2 มีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยค่าคะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบหลังการทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนการทำกิจกรรม

ข้อเสนอแนะ

1. การผลิตชุดเกมการศึกษาพัฒนาด้านการคิด ชั้นอนุบาลปีที่ 1 และ 2 ควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและควรฝึกจากง่ายไปหายาก เพราะเด็กจะมีความสนใจฝึกฝนการเรียนรู้ด้วยตนเองจึงจะเกิดการพัฒนาอย่างแท้จริงและพัฒนาได้อย่างเต็มตามศักยภาพของแต่ละบุคคล

2. การคิดกิจกรรมในแต่ละศูนย์การเรียน ควรเป็นกิจกรรมที่สนุก น่าสนใจ จะทำให้นักเรียนไม่เบื่อในการทำกิจกรรมเพราะการเรียนจะต้องเรียนรู้เป็นศูนย์การเรียน หากแต่ละศูนย์มีความสนุก น่าสนใจแตกต่างกันจะช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเข้าทำกิจกรรมประจำศูนย์การเรียน และมีความสุขในการเรียน

3. การใช้ชุดเกมการศึกษาพัฒนาด้านการคิดควรหากิจกรรมที่หลากหลายและ ควรเรียนอย่างต่อเนื่องจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และเกิดการพัฒนาพื้นฐานด้านสติปัญญาตามขั้นตอน

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2546). **แนวการจัดกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนระดับก่อนประถมศึกษา**.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- ขวัญหทัย สมจิตต์. (2557). **การใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์การบอกค่าจำนวน1-5 ของนักเรียนชั้นอนุบาล 1**. โรงเรียนบ้านหนองแม่แตง(ธรรมศาสตร์อาสา) สพป.กำแพงเพชร เขต 1.
- จันทร์เพ็ญ ผลทวีทรัพย์. (2551). **รายงานพัฒนาการทางสติปัญญาด้านการคิดโดยใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาด้านการคิดของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2/1 โรงเรียนวัดพระธาตุ**. โรงเรียนวัดพระธาตุ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุพรรณบุรี เขต 1.
- นฤมล คงกลัด. (2557). **การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้ภาษาท่าเพื่อเสริมสร้างทักษะทางภาษาของนักเรียนระดับปฐมวัยโรงเรียนวัดหนามพุงตอ**. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- บัวเลียน สร้อยจิต. (2550). **การจัดประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจสังคม และด้านสติปัญญาเรื่อง แม่ของฉันทันแสนดี**. โรงเรียนบ้านตระมุง.
- รุจิรา อินยอด (2556). **การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบจิตปัญญาร่วมกับเกมการศึกษาโดยใช้วัสดุท้องถิ่นเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย**. โรงเรียนบ้านควนโคกยา อำเภอเขาชัยสน จังหวัดพัทลุง.
- แสง ทวีชาติ. (2552). **รายงานการใช้แผนการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์โดยใช้กิจกรรมเสริมประสบการณ์ ชั้นอนุบาลปีที่ 2**. โรงเรียนบ้านตะเภา อำเภอปรางค์กู่ จังหวัดศรีสะเกษ