

แบบชี้แจงการแก้ไขบทความวิจัย/วิทยานิพนธ์
การประชุมวิชาการระดับชาติ “ราชภัฏเลยวิชาการ” ครั้งที่ 9

รหัสบทความ PO66140

ชื่อบทความวิจัย/วิทยานิพนธ์ ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะด้านการคิดแก้ปัญหาของ เด็กปฐมวัย

ประเด็น	ข้อเสนอแนะจากผู้ประเมิน			การแก้ไขของผู้เขียน
	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	
1. ชื่อเรื่อง				
2. บทคัดย่อ	<p>1.ตัดคำว่า ‘เพื่อ’ หลังชื่อของวัตถุประสงค์ออก</p> <p>2.บรรทัดที่ 2 และ 3 และ 7 พิมพ์คำว่า ‘การจัด’ ซ้ำ</p> <p>3.บรรทัดที่ 5 เกมการศึกษา เป็นเครื่องมือที่ 2</p> <p>4.เสนอให้ใส่ค่าสถิติในบทคัดย่อส่วนผลการวิจัยด้วย และอธิบายลักษณะของ เกมการศึกษาที่ใช้ในการเก็บข้อมูล เพราะในคำสำคัญได้เขียนว่าเกม การศึกษา ภาพตัดต่อ</p> <p>5.เสนอให้ในบทคัดย่อภาษาอังกฤษ problem-solving ability แก้เป็น problem-solving thinking skills ทั้งหมด เพื่อให้เป็นไปตามชื่อเรื่อง 6.บรรทัดที่ 2 หลัง children ไม่ต้องมีจุด หลัง activities มีจุดด้วย ขอให้ ตรวจสอบ จุดfullstop ทั้งบทคัดย่อ</p> <p>7.เปลี่ยนจาก sample group เป็น sample เฉยๆ</p> <p>8.เปลี่ยนจาก grades 2/3 เป็น grades 2 room 3</p> <p>9.สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลภาษาไทยอังกฤษไม่ตรงกัน</p>			<p>The purposes of this research were 1) to study the level of problem-solving thinking skills of preschool children that received educational game activities. and 2) to compare problem-solving thinking skills of preschool children. before and after arrangement educational game activities The sample was preschool children in kindergarten grades 2 room 3, semester 2, academic year 2022, Dan Sai Kindergarten School. Dan Sai District, Loei Province, totaling 30 students in one classroom. Problem-solving thinking skills 2) Educational games Analyze data by using mean values. standard deviation 3) Plans for organizing educational game activities integrated with daily experience plans for 8 learning units 40 plans.</p> <p>The results of the research revealed that 1) the level of problem-solving ability of early childhood children and 2) early childhood children had higher problem-solving abilities after receiving educational game activities. with statistical significance at the .05 level. From such findings, the researcher would like to discuss the results from the data analysis as follows.</p> <p>Early childhood children who were organized to experience educational games found that Early childhood children had higher</p>

				<p>problem-solving abilities than before. organized experience shows the ability to think problem-solving can be developed as children experience organizing game activities. Education by while the teacher organized the activity, the teacher let the children know how to observe the picture. Devices or things of a continuous nature or category. by letting children come out for real practice or discuss together by learning from experience, various activities, children get to know how to think and solve problems relationships and connecting things. In addition, children also have the ability to think and solve problems. in matters of relationship and continuity rational thinking, problem solving Summary This can happen when the children gain basic experience in educational game activities, which during the activity the teacher asks Discuss and express opinions using reason and effect in summarizing questions and in using answers. Children will have skills in problem solving and will be able to relate previous knowledge and experiences provided by the teacher. thinks, anticipates, presents rational thoughts and can draw conclusions which is the basis for Promote problem-solving skills for children, leading to the development of thinking and problem-solving processes at a higher level.</p> <p>Keywords: The results of educational game activities to develop problem-solving thinking skills of preschool children</p>
--	--	--	--	--

ประเด็น	ข้อเสนอแนะจากผู้ประเมิน			การแก้ไขของผู้เขียน
	ผู้ประเมิน 1	ผู้ประเมิน 2	ผู้ประเมิน 3	
	<p>10.The results showed that The level, the ไม่ต้องตัวใหญ่</p> <p>11. เสนอให้บทวนประโยคการรายงานผลการวิจัย The results showed that The level of problem-solving ability of early childhood children The overall level of improvement in the educational game activities and the preschool children's problem-solving abilities were higher after receiving the educational game activities. ปรับให้ตรงกับภาษาไทย และเว้นวรรคตอนให้ถูกต้อง</p> <p>12.Discuss the results of data analysis as follows เสนอปรับเป็น Finding discussion were as followed;</p> <p>13.เสนอให้บทวนประโยคนี Devices or objects that have a continuous nature or the same category by allowing children to come out for real practice or discuss together by learning from experience, various activities, children get to know problem- solving.</p> <p>14.เสนอบทวนการแปล และการใช้ตัวcapital letter problem solving Summary Occurs</p>			

<p>3. ความเป็นมาของปัญหา</p>	<p>ตรวจสอบการสะกดคำ เช่น กระทั่ง แก้เป็น กระทั่ง เสนอให้เพิ่มเติมบริบทของโรงเรียนกลุ่มตัวอย่างว่าหาไม่จึงเลือกเก็บข้อมูล กับโรงเรียนนี้</p>			<p>ความเป็นมาของปัญหา</p> <p>ตลอดชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตายเราต้องผจญกับปัญหาต่าง ๆ มากมายไม่ว่าจะเป็นปัญหาเล็กหรือปัญหาใหญ่ การศึกษามีเป้าหมายหลักคือ การสร้างคนให้มีความคิดรักในการเรียนรู้ มีคุณธรรม จริยธรรม มีหลักในการตัดสินใจ มีความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน และสามารถ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้รวมทั้งมีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะแสวงหาความรู้ได้เองโดยไม่สิ้นสุด จะเห็นได้ว่าเป้าหมายการศึกษาสูงสุดก็คือ การสอนให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาได้เอง ทั้งปัญหาที่เป็นปัญหาเฉพาะหน้าและสอนให้แสวงหาปัญหาที่ยังไม่เกิดขึ้น พยายามหาทางที่จะแก้ปัญหาเหล่านั้น ผู้ที่สามารถแสวงหาปัญหาและหาวิธีที่จะแก้ปัญหานั้น</p> <p>เราเรียกคนเช่นนี้ว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือผู้ที่นำความเจริญก้าวหน้ามาสู่สังคมมนุษย์</p> <p>(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา แห่งชาติ. 2560:15–16) ซึ่งมีความสอดคล้องกับการจัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 (2545-2549) ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการกำหนดวิสัยทัศน์ร่วมกันของสังคมไทยใน 20 ปี ข้างหน้า โดยให้คนไทยตระหนักถึงความจำเป็นและความสามารถในการคิดเป็น ทำเป็น</p> <p>มีเหตุผล มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา มีทัศนคติและกระบวนการทำงานให้มีประสิทธิภาพและคุณภาพ รู้เท่าทันโลกเพื่อพร้อมรับกระแสการเปลี่ยนแปลงหลักของโลก การพัฒนา ความสามารถในการคิดจึงเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการศึกษา เพราะการคิดทำให้คนเราแสดงออก ในสิ่งที่ตั้งามเป็นประโยชน์และสร้างสรรค์สามารถเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ได้</p> <p>การพัฒนาคนจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะเริ่มพัฒนาตั้งแต่วัยเด็ก เพราะเด็กคือทรัพยากร บุคคลที่กำลังจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นกำลังสำคัญที่สุดในการพัฒนาประเทศ การพัฒนาคนก็คือ การพัฒนากระบวนการคิดให้คิดเป็นทำเป็นแก้ปัญหาเป็นอย่างสร้างสรรค์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และในฐานะที่คนเป็นองค์ประกอบสำคัญของระบบสังคมและสิ่งแวดล้อม คุณภาพของคนดังกล่าวจะเป็นสถานภาพที่เสริมสร้างการพัฒนาประเทศทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคมการเมืองการปกครองและสืบทอดวัฒนธรรมอันเป็นการพัฒนาที่ยั่งยืน เนื่องจากประชาชนและสังคมที่ดีขึ้น บุคคลที่จะสามารถปรับตัวและดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นจะต้องมีความสามารถในการ</p>
------------------------------	---	--	--	--

			<p>แก้ปัญหา รู้จักทำความเข้าใจและแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ดี ทั้งนี้การให้อิสระทางความคิดจะเป็นองค์ประกอบสำคัญของการแก้ปัญหา หากเด็กได้รับการฝึกฝนด้านความคิดอย่างอิสระอยู่เสมอ เด็กก็จะสามารถคิดแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี การพัฒนาความสามารถในการคิด จึงเป็นจุดเริ่มต้นให้คนเราแสดงออกในสิ่งที่ตีสาม เป็นประโยชน์และสร้างสรรค์ในการพัฒนาความคิด นั้นมีนักการศึกษาหลายท่านได้เสนอแนวคิดไว้หลากหลายรูปแบบ อาทิ เช่นการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การคิดวิจารณ์ญาณ การคิดตัดสินใจ และการคิดเพื่อแก้ปัญหา (ทิตินา แคมมณี. 2562: 103–112) มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า เป้าหมายอันดับแรกของการศึกษาคือ ให้เด็กสามารถคิดแก้ปัญหาได้ และควรเริ่มฝึกฝนตั้งแต่ระดับปฐมวัยตราบจนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ให้เด็กในวัยนี้จึงจำเป็น ที่จะต้องพัฒนากระบวนการคิด โดยให้มีการนำความสามารถในการคิดแก้ปัญหามาบรรจุไว้ในคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยในหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540 และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 หมวด 4 มาตรา 24 กล่าวถึงแนวการจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยให้สถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการฝึกทักษะกระบวนการคิด การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันให้กับเด็กปฐมวัย</p> <p>วิธีการสอนแก้ปัญหให้กับเด็กปฐมวัยนั้นมีหลายวิธี ดังเช่นการวิจัยของ เปลว ปุริสาร (2561: 49) ได้ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบโครงการ เป็นการดำเนินการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สร้างเสริมประสบการณ์ด้วย ตนเอง ผู้เรียนมีอิสระในการคิด จินตนาการ พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวเรื่องที่ผู้เรียนสนใจ และนำไปสู่การกำหนดหัวเรื่องที่ จะทำการศึกษาอย่างลุ่มลึก เด็กได้ใช้ประสบการณ์เดิมกับ ประสบการณ์ใหม่ ที่ได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้อย่างมีความหมาย แล้ววางแผนการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อค้นหา คำตอบที่เด็กต้องการโดยลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ทำให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงจาก การทำ กิ จ กร ร ม และ มี ค ว า ม ส า ม า ร ท ใน ก า ร ก ่ ป ั ญ ห า ส ู ง ขี น</p> <p>การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้เด็กคิดแก้ปัญหาในเด็กปฐมวัย นั้น มีวิธีการแก้ปัญหที่จำกัด เด็กจะเริ่มแก้ปัญหด้วยการลองผิดลองถูกและใช้การสังเกต เพื่อจดจำวิธีการ แก้ปัญหานั้น เหตุที่เด็กปฐมวัย ไม่สามารถแก้ปัญหได้อย่างเป็นระบบ เพราะเด็กมีข้อมูลความรู้ น้อย และเด็กยังมีวุฒิภาวะไม่มากพอที่จะแก้ปัญหา ครูมีส่วนช่วย</p>
--	--	--	--

			<p>ในการสนับสนุนและให้แนวทางการแก้ปัญหาที่ถูกต้องกับเด็ก เพื่อฝึกให้เด็กคิดอย่างเป็นกระบวนการและเป็นการคิดแบบประเมินสถานการณ์ ในปัจจุบันพบว่าการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยโดยทั่วไปนั้น มีการส่งเสริมทักษะทางด้านภาษา คณิตศาสตร์ การรับรู้การเคลื่อนไหว และการเสริมสร้างลักษณะนิสัยค่อนข้างมาก ส่วนการส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาเป็นทักษะที่ครูจัดกิจกรรมได้น้อย กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่สำคัญซึ่งอยู่ใน 6 กิจกรรมของปฐมวัย เป็นกิจกรรมการเล่นอย่างหนึ่งที่ช่วยให้เด็กได้ฝึกการสังเกต การจำและการจำแนกด้วยสายตา ฝึกการแยกแยะประเภทหรือการจัดหมวดหมู่ ฝึกการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล คิดหาเหตุเพื่อเป็นพื้นฐาน ในการเรียนขั้นประถมต่อไป อีกทั้งเกมการศึกษายังเป็นสื่อการสอนอย่างหนึ่งที่สอดคล้องกับทฤษฎีของ ธอร์นไคท์ กล่าวคือเป็นสิ่งที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกกระทำด้วยตนเอง ฝึก การตัดสินใจในการแก้ปัญหา ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา ฝึกการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกลุ่ม การส่งเสริมการคิดหาเหตุผล และตัดสินใจแก้ปัญหาช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดกับสิ่งที่เรียนรู้ปลูกฝังให้เด็กมีคุณธรรมต่าง ๆ ส่งเสริมการคิดหาเหตุผลและตัดสินใจแก้ปัญหาช่วยให้เกิดความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ ปลูกฝังให้มีคุณธรรมต่าง ๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เกมการศึกษามีกฎกติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเป็นกลุ่มได้ เช่น เกมจับคู่ภาพเหมือน ภาพกับเงา ภาพที่ซ้อน เกมการแยกประเภท จัดหมวดหมู่ เกมเรียงลำดับ เกมการสังเกตรายละเอียดของภาพ เช่น เกมภาพตัดต่อ เกม ล อ ต โ ต้ เกม ห า ค ว า ม สัม พันธ์</p> <p>โรงเรียนอนุบาลด่านซ้าย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 3 ในการดำเนินกิจกรรมเกมการศึกษายังไม่ค่อยมีการจัดกิจกรรมที่让孩子ได้เล่นเกมเพื่อฝึกทักษะด้านการคิดแก้ปัญหา เด็กบางคนยังขาดทักษะในด้านการคิดแก้ปัญหาต้องให้ครูคอยบอก คอยแนะนำตลอดเวลา ไม่สามารถแก้ปัญหาด้วยตนเองได้</p> <p>จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาว่าการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะด้านการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยได้หรือไม่ และได้ในระดับใด โดยทำการศึกษากับเด็กปฐมวัยในช่วงอายุ 4-5 ปี ซึ่งประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการศึกษา คือ เด็กปฐมวัยที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหา เพื่อจะได้นำแนวทางแนวทางไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป</p>
--	--	--	---

<p>4. วิธีการดำเนินการวิจัย</p>	<p>1.ในส่วนวิธีดำเนินการวิจัยมี3 เครื่องมือ สรุปลงใช้ที่เครื่องมือ ตรวจสอบให้ตรง กับบทคัดย่อ</p> <p>2.‘การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งในรูป ของข้อมูลจากแบบสอบถาม จากการเสนอแนะ และการ ปรึกษาเป็นการ ส่วนตัว ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์และเสนอผล’ ในส่วนนี้คืออะไร หากไม่มี เสนอในบทความเสนอให้ตัดออก</p>			<p>วิธีดำเนินการวิจัย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ประเภทของการวิจัย การวิจัยเชิงทดลอง 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ได้แก่ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี <p>ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอนุบาลด่านซ้าย ตำบลด่านซ้าย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 3 จำนวน 110 คน</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ได้แก่ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี <p>ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2/3 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอนุบาลด่านซ้าย ตำบลด่านซ้าย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 3 จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)</p> 3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล <ol style="list-style-type: none"> 3.1 แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา บูรณาการเข้ากับแผนการจัดประสบการณ์ประจำวัน จำนวน 8 หน่วยการเรียนรู้ 40 แผน 3.2 แบบทดสอบความสามารถในการคิดแก้ปัญหา 3.3 เกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล <p>การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ทำการทดลองเป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 20 นาที รวม 40 วัน ในช่วงเวลา กิจกรรมเกมการศึกษา เริ่มตั้งแต่วันที่ 7 เดือน พฤศจิกายน ถึงวันที่ 30 เดือน ธันวาคม ซึ่งมีลำดับขั้นตอนดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทำการทดสอบเด็กกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบความสามารถในการคิดแก้ปัญหา <p>เป็นการสอบก่อนการทดลอง (Pretest)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. จัดกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ 3. ดำเนินการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม ให้กับเด็กตาม
---------------------------------	--	--	--	---

				<p>ขั้นตอนดังต่อไปนี้</p> <p>3.1 เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรมโดยการสนทนา ร้องเพลง คำคล้องจอง \bar{X}</p> <p>3.2 แนะนำกิจกรรม และวิธีการทำกิจกรรมให้เด็กฟังพร้อมกันทั้งหมด</p> <p>3.3 ระบุประเด็นปัญหาในการทำกิจกรรมเพื่อให้เด็กคิดแก้ปัญหา</p> <p>3.4 เด็กลงมือทำเล่นกิจกรรมเกมการศึกษาโดยให้อิสระเด็กในการเข้ากลุ่มทำกิจกรรม</p> <p>3.5 ครูคอยสังเกตพฤติกรรมการแก้ปัญหาของเด็กระหว่างการทำกิจกรรมเกมการศึกษา</p> <p>3.6 เด็กนำเสนอผลงาน และรวมพุดคุยเกี่ยวกับการแก้ปัญหาจากการทำกิจกรรม การดำเนินวิจัย</p> <p>ในครั้งนี้ ได้จัดกิจกรรมเกมการศึกษาในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม</p> <p>4. เมื่อครบ 8 สัปดาห์แล้วทำการทดสอบการแก้ปัญหาหลังการทดลอง (posttest) ด้วยแบบทดสอบความสามารถในการคิดแก้ปัญหาฉบับเดียวกับก่อนการทดลอง</p> <p>5. นำข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อทดสอบสมมุติฐานและสรุปผลวิจัยต่อไป</p> <p>5. การวิเคราะห์ข้อมูล</p> <p>การวิเคราะห์ข้อมูลสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการทดสอบค่า t</p>
5. ผลการวิจัย				
6. อภิปรายผล	เสนอให้การอภิปรายผลมีอ้างอิงงานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องด้วย			<p>จากการศึกษาในครั้งนี้มีข้อค้นพบที่น่าสนใจและควรนำมาอภิปรายดังนี้ผลจากการศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา สรุปผลได้ว่าหลังจากเด็กปฐมวัยได้รับการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาปรากฏว่าเด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์จากข้อค้นพบดังกล่าวผู้วิจัยขออภิปรายผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้</p>

				<p>1. ระดับความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแล้วอยู่ในระดับที่ดี เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กมีความสนใจ กระตือรือร้น ในการหาวิธีการคิดแก้ปัญหาที่จะต่อภาพตัดต่อให้สมบูรณ์ได้ ให้ความร่วมมือมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนขณะทำกิจกรรม กล้าแสดงความคิดเห็น และรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน เด็กสามารถพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาได้ดี การใช้วิธีการเรียนรู้แบบวิธีแก้ปัญหา เด็กต้องกล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมมาก แต่มีปัญหาเด็กไม่กล้าพูด ไม่กล้าตอบ ไม่กล้าแสดงออก โดยเฉพาะใน 1 สัปดาห์แรก เมื่อเด็กปรับตัวได้ เด็กจึงกล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาขึ้นตามลำดับ</p> <p>2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์แสดงให้เห็นว่าความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสามารถพัฒนาขึ้นได้ เมื่อเด็กได้รับประสบการณ์การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยในขณะจัดกิจกรรมครูได้ให้เด็กรู้จักการสังเกตภาพ อุปกรณ์หรือสิ่งของต่าง ๆ ที่มีลักษณะต่อเนื่องกันหรือหมวดหมู่เดียวกันโดยให้เด็กออกมาปฏิบัติจริงหรืออภิปรายร่วมกันโดยเรียนรู้จากประสบการณ์ กิจกรรมต่าง ๆ เด็กได้รู้จักการคิดแก้ปัญหา ความสัมพันธ์และเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ อีกทั้งเด็กยังมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ในเรื่องของความสัมพันธ์และความต่อเนื่องในการคิดเชิงเหตุผลการคิดแก้ปัญหา ด้านการสรุปความ เกิดขึ้นได้เมื่อเด็กได้รับประสบการณ์พื้นฐานทางกิจกรรมเกมการศึกษา ซึ่งในขณะดำเนินกิจกรรมครูได้ซักถาม สนทนาและแสดงความคิดเห็นโดยใช้เหตุและผลในการสรุปข้อคำถามและในการใช้คำตอบเด็กจะมีทักษะในการคิดแก้ปัญหา และสามารถเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์เดิมได้โดยครูได้กำหนดสถานการณ์ต่าง ๆ ให้เด็กได้คิด ได้คาดการณ์ ได้เสนอความคิดที่เป็นเหตุเป็นผลและสามารถสรุปความคิดรวบยอดของตนเองได้ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหา ให้แก่เด็กนำไปสู่การพัฒนากระบวนการคิดแก้ปัญหาในระดับที่สูงขึ้น</p>
--	--	--	--	--

7. สรุปผลการวิจัย	เสนอให้การสรุปผลใส่ค่าสถิติเพื่อให้การนำเสนอผลมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ด้วย			<p>1. การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยค่าเฉลี่ยร้อยละ 12.23 หลังจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยค่าเฉลี่ยร้อยละ และมีคะแนนการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยเฉลี่ยร้อยละ 18.53 แสดงว่าการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสูงขึ้น</p> <p>2. เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสูงขึ้นหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพบว่าก่อนและหลังการทดลองมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05</p>
8. ข้อเสนอแนะ	<p>1.ข้อเสนอแนะในการนำเสนอผลการวิจัยไปใช้ ควรมีข้อที่เสนอโดยอ้างอิงจาก ผลการวิจัยด้วย</p> <p>2.ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไปทั้งสองข้อมีความคล้ายคลึงกัน เสนอ ปรับ 1 ข้อ</p>			<p>ควรมีการศึกษาการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษาโดย เปรียบเทียบกับวิธีการสอนแบบอื่น ๆ เช่น การสอนการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยการสอนแบบโครงงาน พัฒนากระบวนการคิดแก้ปัญหาเป็นกลุ่ม และมีการศึกษาเปรียบเทียบการจัดประสบการณ์การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา กับการจัดประสบการณ์การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยวิธีการอื่น ๆ เช่น การจัดประสบการณ์การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ การคิดแก้ปัญหาโดยใช้กิจกรรมเสริมประสบการณ์ การคิดแก้ปัญหาโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา โดยใช้กิจกรรมเล่นตามมุม และการคิดแก้ปัญหาโดยใช้กิจกรรมกลางแจ้ง</p>
9. เอกสารอ้างอิง	ตรวจสอบรายการอ้างอิง บางรายการไม่มีในบทความ			<p>ทิศนา ขัมมณี. (2562). หลักการและรูปแบบการพัฒนาเด็กปฐมวัยตามวิถีไทย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p> <p>เปลว บุริสาร. (2561). การศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบโครงการ.</p> <p>ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.</p> <p>สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาประถมศึกษาแห่งชาติ. (2560). เกมการศึกษา. กรุงเทพฯ : แนวการจัดประสบการณ์.กรุงเทพฯ :</p> <p>โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.</p>

ลงชื่อ.....
(.....)
ผู้เขียนบทความ

หมายเหตุ

1. ในบทความฉบับแก้ไข ขอให้ระบุ ชื่อ – สกุล สถานะ และสังกัด ผู้เขียนบทความให้ชัดเจน
2. หากบทความเรื่องใดมีผู้เขียนมากกว่า 1 คน ขอให้ระบุผู้แต่งหลักโดยใส่เครื่องหมาย (*) ท้ายสกุล บุคคลนั้น หากไม่ระบุจะถือว่าเป็นผู้แต่งหลักร่วมกัน