



เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยใช้เกมสังเกตรายละเอียดของภาพเพื่อพัฒนาทักษะการคิดรวบยอด ของเด็กปฐมวัย

The results of educational game activities using visual observation games to develop thinking skills.
of early childhood

ศิริรัตน์ ปัญจพันธ์¹ ธนาพูน วงศ์ษา² พรรณนิภา ศรีพรหม³เพชรไพลิน วิโรจน์รัญจวน⁴

Sb6240186122@ac.th

0909594675

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมเกมสังเกตรายละเอียดของภาพก่อนและหลังเรียนของเด็กปฐมวัย 2. เพื่อศึกษาความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดกิจกรรมเกมสังเกตรายละเอียดของภาพ กลุ่มตัวอย่างคือเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2/4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอนุบาลด่านซ้าย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย จำนวน 1 ห้องเรียนรวม 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. แบบทดสอบความสามารถในการคิดรวบยอด 2. เกมการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลที่ใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า

ระดับความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับดีขึ้นและเด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดรวบยอดสูงขึ้นหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยขออภิปรายผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดรวบยอดสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์ แสดงให้เห็นว่าความสามารถในการคิดรวบยอดพัฒนาขึ้นได้เมื่อเด็กได้รับประสบการณ์การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยในขณะที่ครูจัดกิจกรรม ครูได้ให้เด็กรู้จักการสังเกตภาพ อุปกรณ์หรือสิ่งของต่างๆ ที่มีลักษณะต่อเนื่องกันหรือหมวดหมู่เดียวกันโดยให้เด็กออกมาปฏิบัติจริงหรืออภิปรายร่วมกัน ซึ่งในขณะดำเนินกิจกรรมครูได้ซักถาม สนทนาและแสดงความคิดเห็นโดยใช้เหตุและผลในการสรุปข้อความถามและในการใช้คำตอบเด็กจะมีทักษะในการคิดรวบยอด และสามารถเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์เดิม ได้เสนอความคิดที่เป็นเหตุเป็นผลและสามารถสรุปความคิดรวบยอดของตนเองได้ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการส่งเสริมทักษะการคิดรวบยอดให้แก่เด็กนำไปสู่การพัฒนากระบวนการคิดรวบยอดในระดับที่สูงขึ้น

คำสำคัญ: เด็กปฐมวัย เกมการศึกษา การคิดรวบยอด



Abstract

The objectives of this research were: 1 . To compare the conceptual thinking skills of preschool children. by organizing game activities to observe the details of pictures before and after school of early childhood children; The sample group was early childhood children in kindergarten grades 2/4 , semester 2 , academic year 2022, Dan Sai Kindergarten School. Dan Sai District, Loei Province, 1 classroom, totaling 30 people. The research tools consisted of

1). Conceptual Ability Test 2). Educational Games Data were analyzed using mean, percentage and standard deviation.

The results showed that

The level of cognitive ability of early childhood children The overall level of educational game activities was improved and the preschoolers had higher cognitive abilities after receiving educational game activities. Based on such information, the researcher would like to discuss the results. From the analysis of the following data:

Early childhood children who were organized to experience educational games found that Early childhood children had higher cognitive abilities than before the experience. It has been shown that cognitive abilities improve when children experience educational game activities.

while the teachers are organizing activities The teacher taught the children to observe the pictures. equipment or things that have a continuous nature or the same category by allowing children to practice or discuss together which during the activity the teacher asked questions Discuss and express opinions using reason and effect in summarizing questions and in using answers. Children will develop concept-thinking skills. and be able to link previous knowledge and experiences presented rational ideas and was able to summarize their own concepts which is the basis for promoting conceptual skills to children leading to the development of a higher level of conceptual thinking

Keywords: early childhood educational game summarizing

¹ ศิริรัตน์ บัญจพันธ์พร หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

² ธนาพูน วงศ์ษา สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ความเป็นมาของปัญหา

เด็กปฐมวัยหรือช่วงขวบปีแรกๆ เป็นช่วงเวลาของการพัฒนาที่สำคัญที่สุดในชีวิตของเด็ก โดยถือว่าเป็นช่วงโอกาสของการเรียนรู้และเป็นช่วงวัยที่เด็กจะมีพัฒนาการอย่างรวดเร็วทั้งทางสมอง การใช้ภาษา ทักษะทางสังคม ทางอารมณ์และการเคลื่อนไหวเป็นช่วงวัยของการสร้างเสริมพัฒนาการในการเจริญเติบโตและต้องการประสบการณ์การเรียนรู้ต่อไปในอนาคต ทั้งนี้เด็กปฐมวัยทุกคนต้องได้รับการพัฒนาอย่างรอบด้านให้มีคุณภาพ ตามศักยภาพ ตามวัยและต่อเนื่อง โดยไม่ใช้การกระทำที่มีความรุนแรงในรูปแบบ และกระบวนการทั้งหมดนี้เด็กต้องเกิดการพัฒนาและเรียนรู้อย่างมีความสุข โดยการปฏิบัติต่อเด็กทุกคนอาศัยหลักของความเป็นมนุษย์ในการมีส่วนร่วม การเป็นที่ยอมรับของบุคคลที่มีความสุขเกี่ยวข้องกับเด็ก เพื่อประโยชน์สูงสุดของเด็กเป็นสำคัญ (กระทรวงศึกษาธิการ.2560: แผนพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ.2560 - 2564) ดังนั้นการจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย หากได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีและได้รับการส่งเสริมอย่างถูกวิธีจะทำให้เด็กเหล่านั้นมีความพร้อมและมีประสิทธิภาพต่ออย่างเต็มที่

การคิดเป็นความสามารถของสมองที่ประมวลข้อมูลที่ได้จากการรับรู้ มาสร้างเป็นองค์ความรู้ในตนเอง ซึ่งพัฒนาขึ้นได้ตั้งแต่วัยเด็ก “กระบวนการคิด” จึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่โรงเรียนต้องจัดให้ผู้เรียนทุกระดับชั้น โดยเฉพาะการศึกษาปฐมวัย ซึ่งเห็นอย่างชัดเจนในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ที่มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถ และความแตกต่าง ระหว่างบุคคล โดยกำหนดจุดมุ่งหมาย ซึ่งเป็นมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในข้อ 1 ว่าให้เด็กมีความสามารถในการคิด และแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 31)

การคิดของเด็กปฐมวัย เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในสมองที่มีผลจากการรับรู้ สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ทั้งที่เด็กรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว การคิดของเด็กปฐมวัย จะเกี่ยวข้องกับโครงสร้างของสมอง และกระบวนการทำงานของสมอง ซึ่งการทำงานของสมองจะพัฒนาด้านการคิดของเด็ก จากการสังเกตเด็กปฐมวัยจะพบว่า การคิด ของเด็กเกิดขึ้นตลอดเวลา เมื่อเด็กคิดสิ่งหนึ่งสิ่งใดจะเกิดเป็นพฤติกรรมหรือสะท้อนออกมา ในรูปการกระทำเพราะสมองเป็นส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการคิด เด็กจะเริ่มต้น พัฒนาการการคิดจากการรับรู้ของประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นประสบการณ์แรกหรือเป็นขั้นต้น ของพัฒนาการทางการคิด การคิดของเด็กเป็นไปตามสิ่งที่เด็กเห็น ได้ยิน รู้สึกรู้สึก ซึ่งเป็นการรับรู้ทางประสาทสัมผัสทั้งห้า หรือที่เรียกว่า ขั้นประสาทรับรู้ (Sensorimotor Stage) และพร้อมที่จะพัฒนาไปขึ้นก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage) ในแต่ละขั้น ของพัฒนาการ เด็กจะพัฒนาเครื่องมือในการคิด คือ สัญลักษณ์ (Symbol) เด็กจะมองวัตถุ ไม่เพียงแต่ว่าสิ่งนั้นเป็นอะไร แต่จะมองว่าสิ่งนั้นเป็นตัวแทนหรือใช้แทนอะไรได้บ้าง โดยใช้ คำพูดเป็นการสื่อความหมาย ประสบการณ์ ๆ จะช่วยให้เด็กพัฒนาได้เร็วขึ้น (อุษณีย์ โพธิ์สุข, 2551, หน้า 8-11)

ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ควรส่งเสริมให้เด็กได้ มีพัฒนาการทุกด้านเพราะพัฒนาการทุกด้านต่างส่งเสริมซึ่งกันและกัน ครูควรให้โอกาส เด็กได้เล่น และทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเองโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เช่น การเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจค้นคว้า ทดลอง สังเกต ตัดสินใจ และคิดแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผลใช้ความสามารถของตนในการปฏิบัติหรือกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองอย่างเต็มที่

การจัดกิจกรรมและประสบการณ์เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาการคิด ครูต้องเป็นผู้รู้ในการคิดหากิจกรรมทางการคิดมาจัดเป็นประสบการณ์ให้กับเด็ก และเข้าใจ หลักการและวิธีการจัดประสบการณ์อย่างถูกต้อง ซึ่งหลักการวิธีการจัดประสบการณ์ ในการพัฒนาการคิด คือ จัดให้เด็กได้ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันอย่างสม่ำเสมอ ปฏิบัติ โดยการค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ศึกษาจากสถานที่ การประกอบอาหาร การเล่นเกม การศึกษา ฝึกแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน (อารมณ์ สุวรรณपाल, 2551, หน้า 8-35) โดยเฉพาะเกมการศึกษา เป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับ พื้นที่/ระยะ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 66) เกมการศึกษาเป็นพื้นฐานทางการศึกษา ของเด็กปฐมวัยที่มุ่งเน้นการสังเกต คิดหาเหตุผล และแก้ปัญหาจากการเล่น ในการเล่นเด็กจะเป็นผู้วางแผนและเล่นเกมเอง (อารมณ์ สุวรรณपाल, 2551, หน้า 8-38) กิจกรรมเกมการศึกษา

เป็นกิจกรรมที่สำคัญซึ่งอยู่ใน 6 กิจกรรมของปฐมวัย เป็นกิจกรรมการเล่นอย่างหนึ่งที่ช่วยให้เด็กได้ฝึกการสังเกต การจำและการจำแนกด้วยสายตา ฝึกการแยกแยะประเภทหรือ การจัดหมวดหมู่ ฝึกการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล คิดหาเหตุผลเพื่อเป็นพื้นฐาน

ในการเรียนชั้นประถมต่อไป อีกทั้งยังเป็นสื่อการสอนอย่างหนึ่งที่สอดคล้องกับทฤษฎีของ ธอร์นไดค์ (Thorndike, อ้างถึงใน อารีย์ พันธมณี, 2556:260-264) กล่าวคือเป็นสิ่งที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกกระทำด้วยตนเอง ฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา ฝึกการมีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดีระหว่างกลุ่ม การส่งเสริมการคิดหาเหตุผล และตัดสินใจในการแก้ปัญหาช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดกับสิ่งที่เรียนรู้ปลูกฝังให้เด็กมีคุณธรรมต่างๆ และเกมการศึกษายังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ได้ใช้ สติปัญญาในการสังเกต คิดหาเหตุผล และแก้ปัญหา โดยพยายามฝึกใช้เวลาสั้นสุด เกมการศึกษาเล่นได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม เกมการศึกษาเหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 3-6 ขวบ โดยมีจุดประสงค์เพื่อ 1) ส่งเสริมการสังเกต จำแนก เปรียบเทียบ 2) ส่งเสริม การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา 3) ส่งเสริมการคิดหาเหตุผลและตัดสินใจแก้ปัญหา 4) ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ 5) ปลูกฝังคุณธรรม เช่น ความรับผิดชอบ ระเบียบวินัย สิ่ง que เด็กเรียนรู้จากเกมการศึกษา คือ การฝึกคิด (กรมวิชาการ, 2540, หน้า 44) และจากการศึกษาค้นคว้า และการสังเกตพฤติกรรมของเด็กปฐมวัย หลังจาก que เด็ก เล่นเกมการศึกษานั้น พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์ โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิดพื้นฐาน เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดเพิ่มมากยิ่งขึ้น

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยมองเห็นความสำคัญของการคิดรวบยอด ที่พัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง โดยผ่านกระบวนการ 3 ขั้นตอน คือ การวางแผน การลงมือปฏิบัติ และการทบทวนในสิ่งที่ได้ลงมือกระทำ และเป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และยังเป็น การถ่ายทอดความคิดโดยผ่านประสบการณ์จริงในการเข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อน ๆ เด็กสามารถเลือกเกมการศึกษาได้ด้วยตัวเองซึ่งจะเป็นการปูพื้นฐานและใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการคิดด้านอื่นๆ สำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมเกมสังเกตรายละเอียดของภาพก่อนและหลังเรียนของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดกิจกรรมเกมสังเกตรายละเอียดของภาพ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประเภทของการวิจัย การวิจัยเชิงทดลอง
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 2.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แก่ เด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอนุบาลด่านซ้าย จำนวน 110 คน
 - 2.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แก่เด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2/4 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอนุบาลด่านซ้าย จำนวน 30 คน
3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล
 - 3.1 แผนการจัดกิจกรรมเกมศึกษา บูรณาการเข้ากับแผนการจัดประสบการณ์ประจำวัน จำนวน 8 หน่วยการเรียนรู้ 40 แผน
 - 3.2 แบบทดสอบความสามารถในการคิดรวบยอด
 - 3.3 เกมสังเกตรายละเอียดของภาพ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ทำการทดลองเป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 20 นาที รวม 40 วัน ในช่วงเวลากิจกรรมเกมการศึกษา ซึ่งมีลำดับขั้นตอนดังนี้

 1. ทำการทดสอบเด็กกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบความสามารถทักษะการคิดพื้นฐานเป็นการทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest)
 2. จัดกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์
 3. ดำเนินการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม ให้นักเรียนตามขั้นตอนดังนี้
 - 3.1 เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรมโดยการสนทนา ร้องเพลง คำคล้องจอง
 - 3.2 แนะนำกิจกรรม และวิธีการทำกิจกรรมให้เด็กฟังพร้อมกันทั้งหมด
 - 3.3 ระบุประเด็นปัญหาในการทำกิจกรรมเพื่อให้เด็กได้คิด
 - 3.4 เด็กลงมือทำกิจกรรมเกมการศึกษาโดยให้อิสระเด็กในการเข้ากลุ่มทำกิจกรรม
 - 3.5 ครูคอยสังเกตพฤติกรรมการคิดของเด็กระหว่างการทำกิจกรรมเกมสังเกตรายละเอียดของภาพ
 - 3.6 เด็กนำเสนอผลงาน และร่วมพูดคุยเกี่ยวกับการคิดจากการทำกิจกรรมการดำเนินวิจัย ในครั้งนี้ ได้จัดกิจกรรมเกมการศึกษา ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม
 4. เมื่อครบ 8 สัปดาห์แล้วทำการทดสอบการแก้ปัญหาหลังการทดลอง (posttest) ด้วยแบบทดสอบความสามารถในทักษะการคิดพื้นฐานฉบับเดียวกับก่อนการทดลอง
 5. นำข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อทดสอบสมมุติฐานและสรุปผลวิจัยต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งในรูปแบบของข้อมูลจากแบบสอบถาม จากการเสนอแนะ และการปรึกษาเป็นการส่วนตัว ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์และเสนอผล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย \bar{X} ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัย

การศึกษานี้ เป็นการศึกษาลักษณะการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะด้านการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย มีขั้นตอนการคิดดังนี้

นำแบบทดสอบความสามารถในการคิดรวบยอด ที่ทดสอบกับเด็กในกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองและหลังการทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามาเปรียบเทียบความสามารถในการคิดรวบยอด ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การศึกษาระดับความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาการวิเคราะห์ ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้นำความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย ที่ได้จากการทดสอบทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรม เกมการศึกษามาวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงของความสามารถในการคิดรวบยอด ปรากฏผลดังแสดงในตารางดังนี้

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาการ วิเคราะห์ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้นำความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยทั้งหมด 30 คน ที่ได้จากการทดสอบทั้งก่อนและหลัง การจัดกิจกรรมเกมการศึกษามาวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรม ปรากฏผลดังแสดงในตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม เกมการศึกษาโดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย

คะแนนเต็ม 15 คะแนน	N	\bar{X}	S.D.	\bar{d}	S.D. _d	t
ก่อนการทดลอง	30	8.17	1.21			
				4.77	1.25	20.87*
หลังการทดลอง	30	12.93	0.83			

*P < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะด้านการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการจัดประสบการณ์ 8.17 มีคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดประสบการณ์ 12.93 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนการจัดประสบการณ์ที่ 1.21 และหลังการจัดประสบการณ์ที่ 0.83 เมื่อทดสอบค่าสถิติ t พบว่าก่อนและหลังการทดลองมีความแตกต่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

อภิปรายผล

จากการศึกษาในครั้งนี้มีข้อค้นพบที่น่าสนใจและควรนำมาอภิปรายดังนี้ผลจากการศึกษาความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา สรุปผลได้ว่าหลังจากเด็กปฐมวัยได้รับการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาปรากฏว่าเด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดรวบยอดสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์ จากข้อค้นพบดังกล่าวผู้วิจัยขออภิปรายผล จากการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ระดับความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาแล้วอยู่ในระดับที่ดี เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กมีความสนใจ กระตือรือร้น ในการหาวิธีการคิดที่ได้ ให้ความร่วมมือมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนขณะทำกิจกรรม กล้าแสดงความคิดเห็น และรับฟังความคิดเห็นของเพื่อน เด็กสามารถพัฒนาความสามารถในการคิด รวบยอดได้ดี การใช้วิธีการเรียนรู้แบบวิธีแก้ปัญหา เด็กต้องกล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมมาก แต่มีปัญหาลูกไม่กล้าพูด ไม่กล้าตอบ ไม่กล้าแสดงออก โดยเฉพาะใน 1 สัปดาห์แรก เมื่อเด็กปรับตัวได้ เด็กจึงกล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาขึ้นตามลำดับ

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดรวบยอดสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์แสดงให้เห็นว่าความสามารถในการคิดรวบยอดสามารถพัฒนาขึ้นได้เมื่อเด็กได้รับประสบการณ์การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยในขณะที่ครูจัดกิจกรรมครูได้ให้เด็กรู้จักการสังเกตภาพอุปกรณ์หรือสิ่งของต่างๆ ที่มีลักษณะต่อเนื่องกันหรือหมวดหมู่เดียวกันโดยให้เด็กออกมาปฏิบัติจริงหรืออภิปรายร่วมกันโดยเรียนรู้จากประสบการณ์กิจกรรมต่างๆ เด็กได้รู้จักการคิดแก้ปัญหา ความสัมพันธ์และเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ อีกทั้งเด็กยังมีความสามารถในการคิดรวบยอด ในเรื่องของความสัมพันธ์และความต่อเนื่องในการคิดเชิงเหตุผลการคิดรวบยอด ด้านการสรุปความ เกิดขึ้นได้เมื่อเด็กได้รับประสบการณ์พื้นฐานทางกิจกรรมเกมการศึกษา ซึ่งในขณะดำเนินกิจกรรมครูได้ซักถาม สนทนาและแสดงความคิดเห็นโดยใช้เหตุและผลในการสรุปข้อความถามและในการใช้คำตอบเด็กจะมีทักษะในการคิดแก้ปัญหา และสามารถเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์เดิมได้โดยครูได้กำหนดสถานการณ์ต่าง ๆ ให้เด็กได้คิด ได้คาดการณ์ ได้เสนอความคิดที่เป็นเหตุเป็นผลและสามารถสรุปความคิดรวบยอดของตนเองได้ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาให้แก่เด็กนำไปสู่การพัฒนากระบวนการคิดรวบยอดในระดับที่สูงขึ้น

สรุปผลการวิจัย

1. ระดับความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับดี
2. เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการคิดรวบยอดสูงขึ้นหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย ความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยสูงขึ้นแต่การนำผลการวิจัยไปใช้ในการพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพผู้สอนควรให้ความสำคัญกับสื่อ อุปกรณ์ที่เป็นของจริง รวบรวมสิ่งเหล่านี้ให้ได้มากที่สุด เก็บให้เป็นระบบ ศึกษาการจัดประสบการณ์อย่างชัดเจน ดำเนินการตามกระบวนการอย่างต่อเนื่อง สังเกตและบันทึกพฤติกรรมของเด็กอย่างละเอียด



ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการพัฒนาความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษาโดย เปรียบเทียบกับวิธีการสอนแบบอื่น ๆ เช่น การสอนการพัฒนาความสามารถในการคิดรวบยอดโดยการสอนแบบโครงงาน พัฒนาระบบการคิดรวบยอดเป็นกลุ่ม
2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการจัดประสบการณ์การพัฒนาความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา กับการจัดประสบการณ์การพัฒนาความสามารถในการคิดรวบยอดโดยวิธีการ อื่น ๆ เช่น การจัดประสบการณ์พัฒนาความสามารถในการคิดรวบยอดโดยใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ การคิดรวบยอดโดยใช้กิจกรรมเสริมประสบการณ์ การคิดรวบยอดโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ การคิดรวบยอด โดยใช้กิจกรรมเล่นตามมุม และการคิดรวบยอดโดยใช้กิจกรรมกลางแจ้ง



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). แผนพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ.2460 – 2564
- อารีย์ พันธมณี. (2556). จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนรู้การสอน. กรุงเทพฯ: ไยไหม ครีเอทีฟ กรุป.
- อุษณีย์ โพธิสุข. (2544). สร้างสรรค์นักคิด คู่มือการจัดการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านทักษะความคิดระดับสูง