

ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยเกมการศึกษา ต่อทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย*

ปวีศา ปราสาสิน¹ วิไล พลพวง²

¹นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยพิจญ์บัณฑิต

²อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยพิจญ์บัณฑิต

*Corresponding author e-mail: Som02699@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการคิดพื้นฐานโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษา ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยเกมการศึกษา แบบแผนการวิจัย ใช้แบบกลุ่มวัดก่อนและหลัง กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านนาเพิงน้อยนาสมบูรณ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1)แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยเกมการศึกษา 2)เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน 3)แบบทดสอบทักษะการคิดพื้นฐานมีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.26-0.67 ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.30-0.75 ค่าความเชื่อเท่ากับ 0.86 และ 4)แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยเกมการศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (Dependent Samples t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยเกมการศึกษาอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป; เกมการศึกษา; ทักษะการคิดพื้นฐาน

*Received: 18 January 2024, Revised: 2 March 2024, Accepted: 6 March 2024

The Effects Of High Scope Learning Experiences With Educational Games On Basic Thinking Skills For Early Childhood*

Pavarisa Prasasin¹ Wilai Ponpuak²

¹Master of Education in Curriculum and Instruction, Pitchayabundit College

¹Lecturer of Faculty of Education, Pitchayabundit College

*Corresponding author e-mail: Som02699@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this research were: 1) to compare the basic thinking skills between before and after studied high scope learning experiences with educational games on basic thinking Skills for early childhood and 2) to study the satisfaction of early childhood towards on high scope learning experiences with educational games. The research design used is one-group pretest–posttest design. The sample group is Early Childhood 2, semester 1, academic year 2022, 30 students of Ban Na Piang Noi Na Somboon school semester1, academic year 2022, were drawn from cluster random sampling. The research instruments were 1) lesson plans on high scope learning experiences with educational games. 2) educational games for developing basic thinking skills, 3) the basic thinking Skills test had discrimination values between 0.36-0.68 , difficulty values between 0.45-0.75 , and reliability value was 0.86 3) the satisfaction questionnaire towards high scope learning experiences with educational games of early childhood. The statistics for data analysis comprised; mean standard deviation, percentage, and t-test for dependent samples. The results of this research found that; 1) The basic thinking skills of the early childhood after learning on High scope learning experiences with educational games was significantly higher than before at the .01 levels. 2) The satisfaction towards on high scope learning experiences with educational games at the high level

Keywords: The results of learning experiences integrating high scope concept;
Educational games; Basic thinking skills

*Received: 18 January 2024, Revised: 2 March 2024, Accepted: 6 March 2024

บทนำ

ในการจัดประสบการณ์สำคัญสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องให้เด็กได้ลงมือทำด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาเด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยเฉพาะ ในระยะแรกเริ่มชีวิต และช่วงระยะปฐมวัยมีความสำคัญเป็นพิเศษ เนื่องจากเป็นรากฐาน ของพัฒนาการก้าวต่อไปของชีวิตเด็กแต่ละคน ตลอดจนเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนด ความสามารถ แรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ และความกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเองของเด็ก ที่จะส่งผลต่อเนื่องจากช่วงวัยเด็กไปสู่วัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ ประสบการณ์สำคัญ จะเกี่ยวข้อง กับการจัดสภาพแวดล้อมทุกด้าน ที่กระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้และมีความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ในวิถีชีวิตของเด็กและในสังคมภายนอก อันจะส่งผลเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้และสามารถพัฒนาต่อเนื่องไปสู่ระดับ ที่สูงขึ้น ดังนั้น การฝึกทักษะต่าง ๆ ต้องให้เด็กมีประสบการณ์ สำคัญผ่านการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน และการเล่น ให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากการเลียนแบบ ลองผิดลองถูก สำรวจ ทดลอง และลงมือกระทำจริง การปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของ บุคคล และธรรมชาติรอบตัวเด็ก ตามบริบทของสภาพแวดล้อม จำเป็นต้องมีการจัดประสบการณ์ สำคัญแบบองค์รวมที่ยึดเด็กเป็นสำคัญ

จากผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านนาเพิงน้อยนาสมบูรณ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 2 ที่ผ่านมานั้นพบว่าก่อนเริ่มทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่ครูกำหนดไว้ให้ เด็กจะมีพฤติกรรมเฉื่อยอาย ไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าหยิบ จับสื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ ที่ครูวางไว้ให้ ไม่มีความมั่นใจ ในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ผู้วิจัยเห็นว่าพฤติกรรมดังกล่าวสมควรได้รับการแก้ไขและพัฒนาให้ดีขึ้น เพื่อจะช่วยให้เด็กมีทักษะในการ เรียนรู้และสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจพัฒนาทักษะการ คิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาซึ่ง เป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และยังเป็น การถ่ายทอดความคิดโดยผ่านประสบการณ์จริงในการเข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อน ๆ เด็กสามารถเลือกเกมการศึกษาได้ด้วยตัวเอง ซึ่งจะเป็นการปูพื้นฐานและใช้เป็นแนวทาง ในการพัฒนาทักษะการคิดด้านอื่น ๆ สำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดพื้นฐานโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปของเด็กระดับปฐมวัยระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
- 2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test Design โดยมี รูปแบบการทดลอง

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 โรงเรียนบ้านนาเพิงน้อยนาสมบูรณ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposiv Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำแนกตามลักษณะการใช้ ดังนี้

- 1 แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปของเด็กระดับปฐมวัย จำนวน 10 แผนการเรียนรู้ เนื้อหาแบ่งเป็น 2 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยละ 5 แผน
- 2 เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยเกมการศึกษามี 4 เกม คือ เกมจับคู่ภาพกับเงา จะช่วยพัฒนาทักษะการเปรียบเทียบ เกมเรียงลำดับจะช่วยพัฒนาทักษะการจัดเรียงลำดับปริมาณและขนาด เกม นับจำนวนจะช่วยพัฒนาทักษะการนับจำนวน เกมต่อภาพจิ๊กซอว์จะช่วยพัฒนาทักษะการจำแนก
- 3 แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน 20 ข้อ
- 4 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปของเด็กระดับปฐมวัย 10 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

การสร้างเครื่องมือในการวิจัยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ตามขั้นตอน ดังนี้

1 แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปของเด็กระดับปฐมวัย

- 1.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 แนวการจัดประสบการณ์ในระดับปฐมวัย ทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 ดำเนินการเขียนแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปของเด็กระดับปฐมวัย จำนวน 2 แผนการเรียนรู้ เนื้อหาแบ่งเป็น 2 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยละ 5 แผนการเรียนรู้ เวลาในการสอน แผนละ 30 นาที รวมระยะเวลาการทดลอง 5 ชั่วโมง ไม่รวมการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ในแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปของเด็ก ระดับปฐมวัย ประกอบด้วย

1. จุดประสงค์การเรียนรู้
2. สารการเรียนรู้
3. การจัดกิจกรรม
 - 3.1) ขั้ววางแผน
 - 3.2) ขั้วปฏิบัติด้วยเกมการศึกษา
 - 3.3) ขั้วทบทวน
4. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้
5. การวัดผลและประเมินผล
6. บันทึกผลหลังสอน

- 1.3 นำแผนการจัดประสบการณ์และแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดประสบการณ์ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรม สารการเรียนรู้ จุดประสงค์ และภาษา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

- 1.4 นำแผนการจัดประสบการณ์และแบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์ที่ปรับปรุงแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรม สารการเรียนรู้ จุดประสงค์ และความ

ชัดเจน ของภาษาที่ใช้ในการเขียนแผน โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนว Likert แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง เหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

1.5 นำคะแนนที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาแปลผล และใช้เกณฑ์การแปลผลเพื่อเป็นแนวทางในการแปลความหมายของผลจากการประเมิน คุณภาพของแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยมีเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

- 4.51-5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
- 3.51-4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก
- 2.51-3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- 1.51-2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- 1.00-1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

กำหนดเกณฑ์ความเหมาะสมถูกต้องที่ใช้ได้คือผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ซึ่งผลของการประเมินแผนการจัดประสบการณ์ จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 4.56 ซึ่งอยู่ในระดับ มาก ที่สุด โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1.6 นำแผนการจัดประสบการณ์ ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะดังนี้ ด้านภาษาให้เป็นภาษาเขียน ด้านกิจกรรมให้มีกิจกรรมหลากหลายขึ้น และเกณฑ์การประเมินผลให้ ชัดเจน

1.7 นำแผนการจัดประสบการณ์ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนบ้านชุมช้าง ที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา เวลา และสื่อ แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ ในเรื่องของเวลา รูปแบบในการจัดกิจกรรม ให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น

1.8 นำแผนการจัดประสบการณ์ ที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านนาเพ็ญน้อยนาสมบูรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

2 เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน

2.1 ศึกษาคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และเอกสารตำรา ที่เกี่ยวกับเกมการศึกษา การคิดพื้นฐาน การประเมินผลพัฒนาการ ทางด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

2.2 ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้แบบ

ไฮสโคป จัดทำเกมการศึกษาและที่สอดคล้องกับเนื้อหาและให้มีความ เหมาะสมกับวัยและสอดคล้องกับเนื้อหาสาระตามหน่วยการเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์ ชั้นอนุบาลปีที่ 2 และกิจกรรมที่สามารถนำมาฝึกทักษะการคิดพื้นฐาน

2.3 กำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ที่ฝึกทักษะการเปรียบเทียบ ทักษะการจัดลำดับ ทักษะการนับ และทักษะจำแนกหมวดหมู่ จำนวน 30 ชุด ซึ่งมีเนื้อหาของภาพ สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ 2 หน่วย

2.4 นำเกมการศึกษาและแบบประเมินคุณภาพของเกมการศึกษา เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม และความถูกต้อง แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข ในเรื่องกล่องที่ใช้บรรจุเกมการศึกษาจากกล่องพลาสติกเป็นกล่องกระดาษ ประดับตกแต่งให้สวยงาม เปลี่ยนสติ๊กเกอร์ติดสัญลักษณ์ โดยการใช้แท่งพลาสติกอัดกาวและเคลือบพลาสติกใสเพื่อความคงทน หยิบจับง่ายและ ไม่เป็นอันตรายกับนักเรียน

2.5 นำเกมการศึกษา เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อประเมินคุณภาพ ของเกมการศึกษา ตรวจสอบความเหมาะสม โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามแนวลีเคิร์ท (Likert) แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง เหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

2.6 นำคะแนนที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาแปลผล และใช้เกณฑ์การแปลผลเพื่อเป็นแนวทางในการแปลความหมายของผลจากการประเมินคุณภาพของเกมการศึกษา โดยมีเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545:65)

- 4.51-5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
- 3.51-4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก
- 2.51-3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- 1.51-2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- 1.00-1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

กำหนดเกณฑ์ความเหมาะสมถูกต้องที่ใช้ได้คือผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ผลของการประเมินของเกมการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 4.60 ซึ่งอยู่ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.7 นำเกมการศึกษามาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องของขนาด และความชัดเจนของภาพ ความคงทนของเกมการศึกษา กล่องที่ใช้บรรจุ เกมการศึกษาจากกล่องพลาสติกเป็นกล่องกระดาษที่หนาขึ้น ประดับตกแต่งให้สวยงาม เปลี่ยนสติ๊กเกอร์ติดสัญลักษณ์ โดยการใช้แท่งพลาสติกอัดกาวและเคลือบพลาสติกใส เพื่อความคงทน

2.8 นำเกมการศึกษาเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมอีกครั้ง
หนึ่ง

2.9 นำเกมการศึกษาไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยการเลือก
นักเรียนในการทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้มาจากเกณฑ์ของระดับชั้นเรียน บริบทห้องเรียนที่มีความใกล้เคียงอัน
มาจากเป็นสถานศึกษาที่อยู่ในเครือข่ายเดียวกัน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเกมการศึกษา และเวลา ผล
ปรากฏว่าต้องปรับความหนา ของกระดาษ ให้มีความแข็งแรงและทนทานขึ้น ปรับความชัดเจนของภาพ เพิ่ม
จำนวนเกม ให้มากขึ้น และปรับสัญลักษณ์ของนักเรียน จากที่เคยใช้สติ๊กเกอร์พลาสติกอ่อน ก็เปลี่ยน มาใช้เป็น
แท่งพลาสติกอัดด้วยกระดาษแข็ง และเคลือบพลาสติกอีกครั้ง

2.10 ปรับปรุงเกมการศึกษาให้สมบูรณ์และเหมาะสมสำหรับเด็ก ชั้นอนุบาลปีที่ 2

2.11 นำเกมการศึกษาไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ตามแผนการจัดประสบการณ์เพื่อ
พัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปของเด็กระดับปฐมวัย

3 แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน

3.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทักษะการคิดพื้นฐาน เพื่อเป็นแนวทาง
ในการกำหนดขอบเขตและเนื้อหาของแบบทดสอบ ได้แก่ ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบทดสอบ ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะ การคิด
พื้นฐาน การประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัย และตัวอย่างแบบทดสอบวัดการคิด พื้นฐานที่มีผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.2 สร้างแบบทดสอบเพื่อวัดทักษะการคิดพื้นฐาน เป็นแบบทดสอบ เพื่อวัดทักษะการ
คิดพื้นฐาน ก่อนและหลังการทดลอง จำนวน 30 ข้อ เพื่อใช้จริง 20 ข้อ โดยแยกเป็นแบบทดสอบวัดทักษะการนับ
5 ข้อ วัดทักษะการเปรียบเทียบ 5 ข้อ วัดทักษะ การจัดลำดับ 5 ข้อ และวัดทักษะการจำแนก 5 ข้อ ลักษณะของ
แบบทดสอบเป็นรูปภาพ แล้วให้เด็กปฐมวัยเลือกคำตอบที่เป็นรูปภาพ โดยเวลาทดสอบครูจะเป็นผู้อ่านคำถาม ให้
เด็กปฐมวัยฟัง เด็กจะพิจารณาภาพในแบบทดสอบที่เป็นคำตอบของคำถามนั้น แบบเลือกตอบ 3 ตัวเลือก ในแต่
ละข้อจะมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว และมีคะแนน 1 คะแนน ถ้าตอบผิดจะได้ 0 คะแนน

3.3 นำแบบทดสอบที่สร้างเสร็จแล้วไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความ
ถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมในการใช้ถ้อยคำ รูปภาพ และความชัดเจนของข้อความ แล้วนำแบบทดสอบ
มาปรับปรุงแก้ไข

3.4 นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของ
เนื้อหาสาระการเรียนรู้ ความสอดคล้อง ความเหมาะสม ของตัวเลือก และภาษาที่ใช้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตาม
ข้อเสนอแนะ (ภาคผนวก ก)

3.5 นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อ
ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมเพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความสอดคล้องกับพฤติกรรมชี้
วัดทักษะการคิดพื้นฐาน

3.6 วิเคราะห์ข้อมูล หาค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับ พฤติกรรมชี้วัด

ทักษะการคิดพื้นฐาน ของแบบทดสอบวัดวัดทักษะการคิดพื้นฐาน โดยใช้สูตรหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) ของ บุญชม ศรีสะอาด (2560) ระหว่างข้อสอบแต่ละข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยมีเกณฑ์ การให้คะแนน ดังนี้

ให้ +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ที่กำหนด

ให้ +0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ที่กำหนดหรือไม่

ให้ -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ที่กำหนด

ผลการพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม ของแบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐานกับ พฤติกรรมชี้วัดทักษะการคิดพื้นฐาน ได้ค่าความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67-1.00

3.7 ปรับปรุงแบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐานตามคำแนะนำ ของผู้เชี่ยวชาญ
เสนอแนะและนำเสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณา ตรวจสอบความเหมาะสม

3.8 นำแบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐานไปปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปใช้ (Try-out) กับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านชุมช้าง ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คนละกลุ่มกับที่เคยได้รับการทดลองโดย ใช้แผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน จำนวน 20 คน แล้วนำผลคะแนนที่ได้มาตรวจ วิเคราะห์เป็นรายข้อ เพื่อคำนวณหาความยากง่ายของแบบทดสอบ (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และ ค่าความ เชื่อมั่น (rtt) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้วิธีการของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (KR20) โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความ ยากง่าย ตั้งแต่ 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ซึ่งผลปรากฏว่าได้แบบทดสอบซึ่งมีความ ยากง่ายตั้งแต่ 0.45-0.75 และมีค่าอำนาจ จำแนก ตั้งแต่ 0.36-0.68 ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86 ได้ข้อสอบ ฉบับสมบูรณ์ที่นำไปใช้จริง จำนวน 20 ข้อ

3.9 นำแบบทดสอบที่วิเคราะห์หาคุณภาพแล้ว จำนวน 20 ข้อ ไปใช้ทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4 แบบสอบถามความพึงพอใจ

4.1 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของของเด็กปฐมวัยที่มีต่อ การจัดประสบการณ์ การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา โดยผู้วิจัยศึกษา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้าง แบบสอบถามความพึงพอใจให้ครอบคลุม องค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรม เกมการศึกษา ใช้คำถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ ซึ่งกำหนดเกณฑ์ ดังนี้

3 หมายถึง พึงพอใจมาก ใช้สัญลักษณ์



2 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง ใช้สัญลักษณ์



1 หมายถึง พึงพอใจน้อย ใช้สัญลักษณ์



การพิจารณาระดับความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย พิจารณาจากค่าเฉลี่ย ของคะแนน โดยเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้

2.51-3.00 หมายถึง พึงพอใจมาก

1.51-2.50 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

1.00-1.50 หมายถึง พึงพอใจน้อย

4.2 ผู้วิจัยนำแบบประเมินที่พัฒนาขึ้น ไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของภาษา และความครอบคลุมองค์ประกอบ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา และดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

4.3 ผู้วิจัยนำแบบประเมินเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของข้อคำถาม ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำ ในเรื่องคำถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และนิยามศัพท์เฉพาะ จากนั้นผู้วิจัยได้นำไป ปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้แบบไฮสโคป ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นวิเคราะห์ข้อมูล หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะของความพึงพอใจ ที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้สูตร หาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) ของบุญชม ศรีสะอาด (2560) ระหว่างข้อสอบแต่ละข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ให้ +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ ที่กำหนด

ให้ +0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ ที่กำหนดหรือไม่

ให้ -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ ที่กำหนด

กำหนดเกณฑ์ความเหมาะสมถูกต้องที่ใช้ได้คือผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คนได้ค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.67-1

4.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ที่ปรับปรุงแล้วไปจัดพิมพ์ และนำไปสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนหลังจบการทดลอง

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อตามขั้นตอนต่อไปนี้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองกับเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 โรงเรียนบ้านนาเพียงน้อยนาสมบูรณ์ จังหวัดหนองคาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งเป็นนักเรียน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 30 คน โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1 ทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน จำนวน 20 ข้อ

2 ดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปให้เด็กปฐมวัยได้ทำกิจกรรมเกมการศึกษา ตาม แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3 ทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐานชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน

4 ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

5 นำคะแนนจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐานและแบบสอบถาม ความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

วิเคราะห์ข้อมูล

- 1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการคิดพื้นฐานก่อนเรียนและหลัง เรียนของนักเรียน โดยใช้ Dependent samples t-test
- 2 วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้น โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานโดยการจัดประสบการณ์ก่อนเรียนและหลังการเรียนรู้แบบไฮสโคปของเด็กระดับปฐมวัย

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการคิดพื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียนของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	P
ก่อนเรียน	30	20	11.33	2.87	16.023	0.000
หลังเรียน	30	20	17.33	1.76		

* มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปของเด็กปฐมวัยมีคะแนนทักษะการคิดพื้นฐานก่อนเรียน เท่ากับ 11.33 และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 17.33 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการคิดพื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโฮสโคป

ที่	รายการความพึงพอใจ (n = 30)	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	เด็กปฐมวัยชอบการเปรียบเทียบจากการเล่นเกม	2.73	0.45	มาก
2	เด็กปฐมวัยชอบการเรียนรู้ที่ได้วางแผนการทำงานด้วยตนเอง	2.63	0.49	มาก
3	เด็กปฐมวัยชอบการเรียนรู้ที่ได้ลงปฏิบัติด้วยตนเอง	2.58	0.50	มาก
4	เด็กปฐมวัยชอบการเรียนรู้ที่ได้แสดงความคิดเห็นให้เพื่อนฟัง	2.73	0.45	มาก
5	เด็กปฐมวัยชอบการคิดจากการเล่นเกมส่งเสริมการคิด	2.75	0.44	มาก
6	เด็กปฐมวัยชอบการนับจำนวนจากการเล่นเกม	2.60	0.50	มาก
7	เด็กปฐมวัยชอบที่เกมการศึกษามีภาพและสีที่สวยงาม	2.50	0.51	ปานกลาง
8	เด็กปฐมวัยชอบเกมที่เล่นแล้วมีความสุขสนุกสนาน	2.68	0.47	มาก
9	เด็กปฐมวัยชอบภาพที่เลือกด้วยความสนใจ	2.73	0.45	มาก
10	เด็กปฐมวัยชอบที่เกมมีขนาดที่เหมาะสม หยิบจับง่าย	2.48	0.51	ปานกลาง
	รวม	2.64	0.48	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่าเด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโฮสโคป ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.64$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 9 ข้อ และมีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X} = 2.75$) ในข้อ 5 คือ เด็กปฐมวัยชอบการคิดจากการเล่นเกมส่งเสริมการคิด ข้อ 4 เด็กปฐมวัยชอบการเรียนรู้ที่ได้แสดงความคิดเห็นให้เพื่อนฟัง และข้อ 9 เด็กปฐมวัยชอบภาพที่เลือกด้วยความสนใจตามลำดับ และส่วนที่นักเรียนชอบปานกลางคือข้อ 10 เด็กปฐมวัยชอบที่เกมมีขนาดที่เหมาะสมหยิบจับง่าย

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโฮสโคปด้วยเกมการศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย สามารถนำมาอภิปรายผล ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1. ทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโฮสโคปด้วยเกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นผลสืบเนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้ออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโฮสโคปด้วยเกมการศึกษา มีกระบวนการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนเน้นผู้เรียนให้ได้ฝึกปฏิบัติและลงมือทำ สามารถที่จะส่งเสริมพฤติกรรมความเห็นคุณค่าในตัวเองในทุกขั้นตอนของกิจกรรมตั้งแต่กระบวนการตัดสินใจเลือกเกมที่จะเล่น การเล่นเกมร่วมกับเพื่อนในห้อง และการออกมาทบทวน บอกความรู้สึกของตนให้เพื่อนฟังหลังจากร่วมกิจกรรมเสร็จแล้ว ส่งเสริมให้เด็กมี

ความกล้าพูด กล้าแสดงออกในทางที่เหมาะสมตามพัฒนาการของตนเอง การมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียน ผู้เรียนวางแผนหรือลงมือทำ โดยมีครูเป็นผู้สนับสนุน และคอยกระตุ้นเร้าให้เด็กทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง เด็กได้สร้างความเข้าใจในสิ่งที่ได้ปฏิบัติ ซึ่งประกอบไปด้วยการเลือก และการตัดสินใจ การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 มีกระบวนการ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ ซึ่งทำให้เด็กสามารถคาดได้ว่าช่วงเวลาต่อไปเป็นกระบวนการใดและทำให้เด็กสามารถจัดการควบคุมได้ว่าต้องทำอะไรในกิจกรรม แต่ละช่วงด้วยตนเองโดยมีกระบวนการเรียนรู้วางแผน (Plan) ปฏิบัติ (Do) ทบทวน (Review) ซึ่งแต่ละขั้นตอนมีความต่อเนื่องกันเป็นขั้นเป็นตอน ส่วนเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นก็ส่งเสริมทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย มีความหลากหลายตามความถนัดและชอบเด็กแต่ละคนทำให้เด็กสามารถเลือกแต่ตัดสินใจว่าจะเล่นเกม อะไรก่อนหลัง โดยนักเรียนเป็นผู้กำหนดได้ด้วยตนเอง ทำให้เด็กมีอิสระในการคิด ส่งเสริม ให้บรรยากาศของการเรียนรู้ของเด็กไม่ถูกปิดกั้น และมีทักษะการคิดพื้นฐานอยู่ในรูปแบบ ของเกมการศึกษา ได้แก่ ทักษะการนับ ทักษะการเปรียบเทียบ ทักษะการจัดลำดับ ทักษะ การจำแนก เป็นต้น รูปแบบในการเล่นไม่ยากเกินความสามารถของนักเรียน และการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยเกมการศึกษาเป็นกระบวนการที่ส่งเสริม การเรียนรู้ของเด็กให้รู้จักสังเกต จำแนก เปรียบเทียบ จัดหมวดหมู่ และเชื่อมโยง ซึ่งส่งผล ต่อพัฒนาการทางด้านสติปัญญา สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิภาพร บุญวงศ์ (2551) ที่ได้วิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปสูงกว่าการจัดประสบการณ์แบบปกติและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปกับการจัดประสบการณ์แบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 สอดคล้องกับ บุชบา วุฒิสาร (2554) ที่ได้วิจัยพบว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปเด็กได้เรียนรู้จากการลงมือกระทำด้วยตนเอง มีความเป็นอิสระ เด็กได้แสดงออกและกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้เด็กได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และเป็นการฝึกฝนในการทำกิจกรรมในขั้นตอนการวางแผน ปฏิบัติ ทบทวนจึงทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดี เรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับณัฐฐา มหาสุคนธ์ (2561) ที่นักเรียนปฐมวัยได้รับการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ มีความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 สอดคล้องกับจิรภา วงษ์สมบัติ (2561) ที่ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดไฮสโคปที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยและผล การศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดของไฮสโคปที่มีต่อ ความคิดสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมและมีความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กหลัง การจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมและสอดคล้องกับณัฐฐา นันทรราช (2563) ที่ได้วิจัย พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรมเกมการศึกษามีทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้น การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป ด้วยกิจกรรมเกม การศึกษา จะเป็นการจัดประสบการณ์ที่ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้โดยการได้ลงมือกระทำ เด็กได้มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมเกมการศึกษา ได้พัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน และได้ฝึกฝนการพัฒนาความสามารถ ด้านต่าง ๆ ไปในตัว ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน ๆ ภายในห้องเรียน ได้ช่วยเหลือกับในการร่วมทำกิจกรรม รู้จัก การแบ่งงาน การวางแผน เมื่อเด็กกลุ่มนี้เลื่อนขึ้นไปชั้นประถม เด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กกลุ่มนี้จะรู้จักการวางแผน การแบ่งงานอย่างเป็นระบบ ด้วยเหตุผล

ดังกล่าวจึงทำให้ทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยเกมการศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. เด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยเกมการศึกษา อยู่ในระดับมากโดยผู้วิจัยอ่านข้อคำถามให้เด็กฟังและให้เด็กตอบข้อคำถามแต่ละข้อ ทั้งนี้เนื่องจากเด็กปฐมวัยได้เล่นเกมที่ส่งเสริมการคิด ได้แสดงความคิดเห็นให้เพื่อนฟัง ได้เลือกเล่นเกมที่สนใจ ที่ได้วางแผนการทำงานด้วยตนเอง ส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากเพราะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้รับการตรวจสอบแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ และผู้วิจัยได้นำไปปรับปรุงให้มีความคงทนสวยงาม รูปภาพ ชัดเจน เนื้อหาสาระของรูปภาพสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ในหลักสูตร ดึงดูดความสนใจ ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี และเนื้อหาไม่ยากเกินไป เหมาะสมกับวัย พัฒนาการสอดคล้องกับคุณลักษณะตามวัยของเด็กปฐมวัย

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้

จึงขอเสนอแนะในประเด็นต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจที่จะศึกษางานวิจัยดังต่อไปนี้

1.1 ทักษะการนับจำนวน ที่ให้เด็กปฐมวัยที่ดูภาพและนับจำนวน แล้วระบุจำนวนในแบบฝึกเด็กปฐมวัยนั้นระบุจำนวนตัวเลขได้ จากกิจกรรม ครูควรให้เด็กใช้กิจกรรม/รูปภาพที่เป็นจำนวนนับ ในการฝึกบ่อยๆ เด็กจะเกิดทักษะการคิดและทักษะการจำสามารถเรียนรู้ได้ดี

1.2 ทักษะการเปรียบเทียบรูปภาพในเกมการศึกษา ครูต้องใช้ภาพที่มีสีสันสวยงามเพื่อดึงดูดความสนใจ คอยสังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิด ให้กำลังใจนักเรียนอย่างต่อเนื่อง

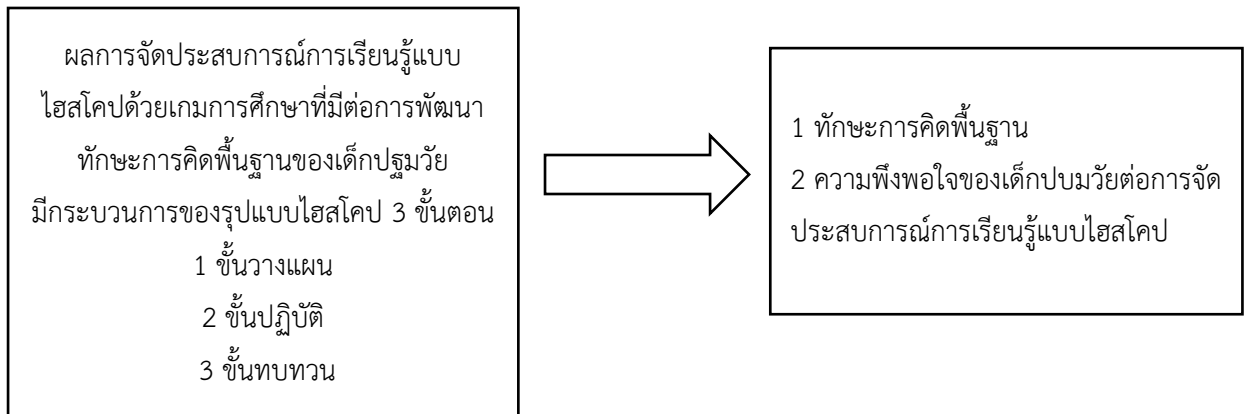
2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

2.2 ควรมีการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานด้วยกิจกรรมอื่นๆ เช่น กิจกรรมเสริมประสบการณ์ การเล่านิทาน ชุดฝึกกิจกรรม หรือเทคนิคการสอนแบบต่าง ๆ เป็นต้น

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยเกมการศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัยครั้งนี้เป็นแบบแผนการทดลองแบบ One Group Pre-test Post-test Design สามารถสร้างองค์ความรู้ โดยได้ แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยเกมการศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย ของเด็กปฐมวัยชั้นปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพแนวทางส่งเสริมพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบไฮสโคป ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ในการศึกษาผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยเกมการศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 และ (ฉบับที่ 3) พุทธศักราช 2553. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กรรณิการ์ สุริยะมาตร. (2560). การพัฒนากิจกรรมเสริมตามแนวคิดของไฮสโคปในการพัฒนา กิจกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- จิตติมา สวัสดิ์กำจรพงศ์. (2546). การเรียนรู้พัฒนาการของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
- จิรภา วงษ์สมบัติ. (2561). ผลการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดไฮสโคปที่มีต่อความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- ณัฐฐา มหาสุคนธ์. (2561). การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดไฮสโคปเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐาน ทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนอนุบาลชั้นอนุบาลชั้นปี ที่ 1. วิทยานิพนธ์วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- ณัฐฐา นันทราช. (2563). การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.