

## สรุปผลการวิจัย

ชื่อเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น

เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้าน

สติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3

ผู้วิจัย นางปนัดดา ชาลี

ปีที่พิมพ์ พ.ศ.2567

### บทคัดย่อ

การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ครูผู้สอนเด็กปฐมวัยควรจัดประสบการณ์ให้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และสอดคล้องเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ยึดหลักว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์กิจกรรมเกมการศึกษาที่เหมาะสมจึงสามารถที่จะช่วยพัฒนาการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย 4 ประการคือ 1) เพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 2) เพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 3) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 4) เพื่อประเมินผลความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยการวิจัยประกอบด้วยขั้นตอนต่อไปนี้ ระยะเวลาที่ 1 การวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ โดยการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัญหาในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์

เก็บรวบรวมข้อมูลจากครูผู้สอนเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 5 คน และการศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์ เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้บริหารสถานศึกษาปฐมวัย จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม ระยะที่ 2 การสร้างและพัฒนารูปแบบจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ โดยร่างรูปแบบตามข้อมูลที่ได้รวบรวมมาแล้วในระยะที่ 1 และประเมินร่างรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ ร่างรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 และประเมินร่างรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา แบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล ขามใหญ่บ้านหนองไผ่ จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลขามใหญ่บ้านหนองไผ่ สังกัดกองการศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียน แผนการจัดประสบการณ์ และแบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์ ระยะที่ 4 การประเมินผลความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินผลความพึงพอใจ

#### ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1.จากการวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการในการจัดประสบการณ์ ครูผู้สอนเด็กปฐมวัย มีความคิดเห็นภาพรวมอยู่ในระดับมาก ความต้องการจำเป็นของครู ส่วนใหญ่มีความต้องการให้พัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ใช้ในโรงเรียน

2.รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด และประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 เท่ากับ 84.15 /85.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

3.การศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ด้านปัจจัยนำเข้า (Input) ระดับความเหมาะสมมากที่สุด ด้านกระบวนการ (Process) ระดับความเหมาะสมมากที่สุด ด้านผลลัพธ์ (Output) ผลการพัฒนาความพร้อมทางการเรียนคะแนนเฉลี่ยหลังสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์ 12.40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 41.25

4.การประเมินความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย ที่มีต่อรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.80 ผ่านเกณฑ์การประเมิน

โดยสรุป รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่สร้างและพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข จึงควรสนับสนุนให้ครูผู้สอนเด็กปฐมวัย นำรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมศึกษานี้ไปใช้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ในสถานศึกษาที่มีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบ เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3

รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา  
แบบ“เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์”  
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3  
5 ขั้นตอน



ขั้นที่ 1  
สนทนา  
โต้ตอบ



ขั้นที่ 5  
เล็คเลอ  
สรุปผล



ขั้นที่ 2  
มอบหมาย  
ภารกิจ



ขั้นที่ 4  
สานสัมพันธ์  
นำเสนอ



ขั้นที่ 3  
มวมมิตรร่วม-  
ปฏิบัติงาน



แนวคิดและทฤษฎี ทฤษฎีการเล่นของเฟรเดอริค ดิลเดอริทซ์ ทฤษฎีการมีส่วนร่วม รูปแบบการสอน  
แบบเรียนปนเล่น รูปแบบการสอนแบบบูรณาการ การเรียนการสอน Active Learning  
และการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อประสมเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง



รายละเอียด รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา  
แบบ“เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์”  
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3  
5 ขั้นตอน

ขั้นที่ 3 มวลมิตรร่วมปฏิบัติงาน

- การแบ่งกลุ่มปฏิบัติงาน
- การแบ่งหน้าที่สมาชิกในการปฏิบัติ
- การแลกเปลี่ยนเรียนรู้/การลงมือ-ปฏิบัติงานด้วยตนเอง
- การใช้สื่ออุปกรณ์อย่างหลากหลาย

ขั้นที่ 2 มอบหมายภารกิจ

- การแนะนำวัสดุอุปกรณ์
- การแนะนำวิธีการใช้-การเล่น
- การมอบหมายภารกิจให้ปฏิบัติ
- การให้เด็กเรียนรู้จากการเรียนปนเล่น

ขั้นที่ 4 สานสัมพันธ์นำเสนอ

- จัดกิจกรรมการนำเสนองานกลุ่ม
- การใช้กิจกรรมที่มากมายในการนำเสนอ
- การจัดกิจกรรมที่หลากหลายในการ-เปลี่ยนกลุ่มนำเสนอ
- การแสดงความคิดเห็นที่มีต่อผลงาน-ของตนเองและผู้อื่น

เรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ

ประสานความร่วมมือ  
ผ่านสื่อสร้างสรรค์

ขั้นที่ 1 สนทนาโต้ตอบ

- การนำเข้าสู่บทเรียน
- เด็กและครูร่วมกันสนทนาพูดคุยในเรื่องที่เกี่ยวข้อง
- การสนทนาซักถามข้อสงสัย
- การแสดงความคิดเห็น-ในเรื่องที่สนทนา

ขั้นที่ 5 เลิกเลอสรุผล

- การร่วมกันสรุปผลเป็นองค์ความรู้
- การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่องที่สรุป
- การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล
- การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการปฏิบัติ

