





คู่มือการผลิตและการใช้สื่อ

เกมการศึกษา

ส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา

ชั้นอนุบาลปีที่ 3

ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
กิจกรรมเกมการศึกษา แบบเรียนปนเล่น
เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ
ผ่านสื่อสร้างสรรค์



นางปนัดดา ชาลี

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนเทศบาลงามใหญ่บ้านหนองไฟ

สังกัดกองการศึกษา เทศบาลตำบลงามใหญ่

อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย

รายงานการวิจัย
เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา
แบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย
ชั้นอนุบาลปีที่ 3

นางปนัดดา ชาลี
ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนเทศบาลขามใหญ่บ้านหนองไผ่
สังกัดกองการศึกษา เทศบาลตำบลขามใหญ่
กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย

ชื่อเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น
เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3
ผู้วิจัย นางปณิตดา ซาลี
ปีที่พิมพ์ พ.ศ.2567

บทคัดย่อ

การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น
เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการ
ด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ครูผู้สอนเด็กปฐมวัยควรจัดประสบการณ์ให้ตรง
กับจุดประสงค์การเรียนรู้ และสอดคล้องเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ยึดหลักว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้และ
พัฒนาตนเองได้ การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์กิจกรรมเกมการศึกษาที่เหมาะสมจึงสามารถ
ที่จะช่วยพัฒนาการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย 4 ประการคือ
1) เพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกม
การศึกษาแบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริม
การเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 2) เพื่อสร้างและพัฒนา
รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา แบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ
ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการ ด้านสติปัญญา สำหรับเด็ก
ปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 3) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกม
การศึกษาแบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริม
การเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 4) เพื่อประเมินผล
ความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียน
ปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการ
ด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยการวิจัยประกอบด้วยขั้นตอนต่อไปนี้ ระยะ
ที่ 1 การวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรม
เกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ โดยการ
สำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัญหาในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา
แบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมข้อมูลจาก
ครูผู้สอนเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 5 คน และการศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนา
รูปแบบการจัดประสบการณ์ เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้บริหารสถานศึกษาปฐมวัย จำนวน 5 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม ระยะที่ 2 การสร้างและพัฒนารูปแบบจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ โดยร่างรูปแบบตามข้อมูลที่ได้รวบรวมมาแล้วในระยะที่ 1 และประเมินร่างรูปแบบ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ ร่างรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา แบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 และประเมินร่างรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่นเน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา แบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับ เด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ประชากรได้แก่ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลสามใหญ่บ้านหนองไผ่ จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลสามใหญ่บ้านหนองไผ่ สังกัดกองการศึกษาเทศบาลตำบลสามใหญ่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 15 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบความพร้อมทางการเรียน แผนการจัดประสบการณ์ และแบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์ ระยะที่ 4 การประเมินผลความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา แบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินผลความพึงพอใจผลการวิจัยปรากฏดังนี้

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

2. รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด และประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 เท่ากับ 91.66/86.66 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

3. การศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา แบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ด้านปัจจัยนำเข้า (Input) ระดับความเหมาะสมมากที่สุด ด้านกระบวนการ (Process) ระดับความเหมาะสมมากที่สุด ด้านผลลัพธ์ (Output) ผลการพัฒนาความพร้อมทางการเรียนคะแนนเฉลี่ยหลังสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์ 12.40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 41.25

4. การประเมินความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย ที่มีต่อรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ กิจกรรมเกมการศึกษา แบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.80 ผ่านเกณฑ์การประเมิน

โดยสรุป รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่สร้างและพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข จึงควรสนับสนุนให้ครูผู้สอนเด็กปฐมวัย นำรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษานี้ ไปใช้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ ในสถานศึกษา ที่มีการจัดประสบการณ์เรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา แบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาการด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3

รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา

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



แนวคิดและทฤษฎี ทฤษฎีการเล่นของเฟรเดอริค 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 เลิศเลอสรุปผล

- การร่วมกันสรุปผลเป็นองค์ความรู้
- การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่องที่สรุป
- การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล
- การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการปฏิบัติ

