



ผลกรจตถกรรรมเกมภาพตตตอทมทอทะษการคตวเคราะหของเดกปฐมวย THE RESULT OF PUZZLE GAME ACTIVITY THAT EFFECTED TO EARLY CHILDHOODS' THINKING ANALYSIS SKILLS

ปรณพชร ศรีวฒนพงศ¹ และ นนทชนนปภพ ปาลนทร²

Pannaphachara Sriwattanapong¹ and Nonthachanonpapob Palinthorn²

มหาวิทยาลัยราชธานี

Ratchathani University

E-mail: m6355019@rtu.ac.th

ดรรบพทวาม: 24 กุมภาพันธ์ 2567; แกไขบพทวาม: 8 มถุนายน 2568; ตอรรบตพมพ: 8 มถุนายน 2568

บทคตัยอ

การวจยในคร้งนมีวตถุประสงค คอ 1) เพอศกษาผลกรจตถกรรรมเกมภาพตตตอทมทอทะษการคตวเคราะห 2) เพอเปรยบเทยบผลกรจตถกรรรมทมทอทะษการคตวเคราะหของเดกปฐมวยกอนและหลังกกรจตถกรรรมเกมภาพตตตอ กลุมตัวอยางทใชในการศกษาวจยคร้งน ไดแกนกเรยนทกำลังศกษาอยในระดบชนนอบาล 2/2 ปการศกษา 2566 โรงเรยนอนอบาลพบลม้งสาหารวภาคยวทยากร อามอพบลม้งสาหาร จ้งหวดอบลราชธานี สำนกงานเขตพ้นทการศกษาประณศกษาอบลราชธานี เขต 3 ซ้งดามโดยการสุ่มแบบกลุม (Cluster Random Sampling) จำนวน 30 คนและดรรบการจตถกรรรมเกมภาพตตตอเปนระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 20 นาทีรวม 24 คร้ง เครืองมือทใชคอ แผนกรจตถกรรรมเกมภาพตตตอ และแบบส้งเกททกษการคตวเคราะห มีค่าอำนาจจำแนกรายขอ เทากบ 0.33-0.79 และค่าความเชอมน้ท้งฉบับ เทากบ 0.76 สถตทใชวเคราะหข้อมูลคอ t-test แบบ Dependent Sample และขนาดส้งผลของ โคเสน (Cohen's d)

ผลกรวจยพว

1. ผลกรจตถกรรรมเกมภาพตตตอทมทอทะษการคตวเคราะห เดกปฐมวยมทกษการคตวเคราะหส้งชน ท้งโดยรวมและรายด้านคอ ด้านการหาความส่มพ้น ด้านการแจจจองคประกอบ ด้านเปรยบเทยบการปฏบต อยในระดบตทกด้าน
2. เปรยบเทยบผลกรจตถกรรรมทมทอทะษการคตวเคราะหของเดกปฐมวยกอนและหลังกกรจตถกรรรมเกมภาพตตตอ โดยทุกด้านและโดยรวมมการเปล่ยนแปลงส้งชนอยางม่นยสำคญทางสถตทระดบ .01 และมีขนาดส้งผลต่อทกษการคตวเคราะหของเดกปฐมวย รายด้านและโดยรวมในระดบมาก เรยตามลำดับคอ ด้านการแจจจองคประกอบ ด้านการหาความส่มพ้น ด้านเปรยบเทยบการปฏบต

คำสำคญ: การจตถกรรรมเกมภาพตตตอ, ทกษการคตวเคราะห, เดกปฐมวย



Abstract

The objectives of this research were 1) to study the effects of Puzzle Game activities on analysis thinking skills and 2) To compare the results of organizing activities on analysis thinking skills of early childhood children after organizing puzzle game activities the sample group used in this study included children who were education is at kindergarten 2 level, academic year 2023, Anuban Phibunmangsan Vipakwittayakorn School, Phibunmangsan District. Ubonratchathani Province. Ubonratchathani Primary Educational Service Area Office, Area 3, which was obtained by random sampling (Cluster Random Sampling), totaling 30 people, and was organized to organize puzzle game activities for eight weeks, three days a week, 20 minutes per day, a total of 24 times. The puzzle game activity plan and the analysis thinking skills observation form are used. It had the power to discriminate for each item, is 0.33-0.79, and the confidence value for the entire version is 0.76. The statistics used to analyze the data were the Dependent Sample t-test and the effect size of Cohen (Cohen's d).

The research results found that.

1. The effects of puzzle game activities, the early childhood children had higher analytical thinking skills, both overall and in each aspect. Finding relationships, distributing components, and comparing practices were at a good level in every aspect.
2. Comparing the results of organizing activities on analysis thinking skills of early childhood children after organizing puzzle game activities, all aspects and overall had higher change of statistically significant levels .01 and significantly impacted the analysis thinking skills of early childhood children, in each aspect and overall, at a high level, respectively, in the aspect of distributing components, finding relationships, comparing practices.

Keywords: Puzzle Game Activity, Thinking Analysis Skills, Early Childhood

บทนำ

พระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ 9 ตอนหนึ่ง ความว่า “การศึกษาเป็นปัจจัยในการสร้างและพัฒนาความรู้ ความคิด ความประพฤติ และคุณธรรมของบุคคล สังคม และบ้านเมือง ให้การศึกษาที่ดีแก่เยาวชนได้อย่างครบถ้วนพอเหมาะกับทุก ๆ ด้าน สังคมและบ้านเมืองนั้น จะมีอิทธิพลที่มีคุณภาพ ซึ่งสามารถดำรงรักษาความเจริญมั่นคงของประเทศชาติไว้ และพัฒนาให้ก้าวหน้าต่อไปได้ตลอด” พระราชปณิธานด้านการศึกษา (ศูนย์ศึกษาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 2561: 3) ดังนั้น มนุษย์จึงเป็นทรัพยากรที่สำคัญมากที่สุด ถ้ามนุษย์มีคุณภาพสูงแล้ว มนุษย์จะเป็นผู้สร้าง รักษา และทำให้



โลกเจริญถาวรมั่นคงในทางตรงกันข้าม ถ้ามนุษย์ไม่ได้รับการพัฒนาอย่างมีคุณภาพแล้ว มนุษย์จะเป็นผู้ทำลายโลก ทำลายสิ่งแวดล้อม และท้ายสุดทำลายตนเอง การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องดำเนินการอย่างดี ให้เกิดประสิทธิภาพต่อการพัฒนาสังคมและโลก โดยอาศัยการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญ (โกวิท ประวาลพุกษ์, 2545: 1)

ในปัจจุบันการพัฒนาเด็กปฐมวัยนั้นได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก เริ่มมาจากกระแสการปฏิรูปการศึกษาที่ได้เน้นย้ำความสำคัญของการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา มีความรู้ คุณธรรม จริยธรรม และมีวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ภายใต้คำจำกัดความว่าเก่ง ดี มีสุข ทำให้เกิดการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการเรียนรู้ (จิตติพร สวัสดิ์กำจรพงศ์, 2546: 1) และแสงเดือน นนทเปารยะ (2547: 1) กล่าวว่า สมอของมนุษย์นั้นเริ่มต้นพัฒนามาตั้งแต่วัยในท้องแม่ และจะพัฒนาอยู่ตลอดเวลา แต่ช่วงที่มีความสำคัญและมีการพัฒนาได้อย่างรวดเร็วที่สุดคือช่วง 4 ปีแรกของชีวิต สมอจะพัฒนาได้ถึง 50 % ในช่วง 4-8 ปี จะพัฒนาได้อีก 30 % และจะพัฒนาอีก 20 % ในช่วงต่อมา แสดงให้เห็นว่าในช่วงปฐมวัยนั้นเป็นช่วงแห่งการพัฒนาอย่างแท้จริง สอดคล้องกับเทิดศักดิ์ สุขง (2553: 2) ที่กล่าวว่า เด็กปฐมวัยเป็นเด็กที่มีอายุตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์ การอบรมและเลี้ยงดูแก่เด็กปฐมวัยมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากเด็กวัยนี้ต้องการการเรียนรู้ในสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ด้าน จากบิดา มารดา คนรอบข้าง และสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะส่งผลให้เกิดพัฒนาการที่เป็นรากฐานของบุคลิกภาพ อุปนิสัย และการเจริญเติบโตทั้งทางร่างกายและจิตใจ สมอ สติปัญญา ความสามารถ เพราะเด็กในช่วงตั้งแต่ปฏิสนธิในครรภ์แม่จนถึง 4 ปี ระบบประสาทและสมอจะเจริญเติบโตในอัตราสูงสุด (ประมาณ 80 % ของผู้ใหญ่) การอบรมปลูกฝังสร้างเสริมพัฒนาการทุกด้านให้แก่เด็กปฐมวัยได้เจริญเติบโตเต็มศักยภาพในช่วงอายุนี้นี้จะเป็นรากฐานที่ดีจะให้เขาเติบโตเป็นเยาวชนและพลเมืองที่ดี เติญฉลาด คิดเป็น ทำเป็น และมีความสุข เด็กปฐมวัยจะมีชีวิตรอดและเติบโตได้ก็ด้วยการพึ่งพาพ่อแม่ และผู้ใหญ่ที่ช่วยเลี้ยงดู ปกป้องจากอันตราย หากผู้ใหญ่ให้ความรักเอาใจใส่ใกล้ชิด อบรมเลี้ยงดูโดยเข้าใจเด็กพร้อมจะตอบสนองความต้องการพื้นฐานที่เปลี่ยนไปตามวัยได้อย่างเหมาะสมให้สมดุลกันทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญา และสังคมแล้ว เด็กจะเติบโตแข็งแรงแจ่มใส มีความมั่นคงทางใจ ใฝ่รู้ และใฝ่ดี พร้อมทั้งจะพัฒนาตนเองในขั้นต่อไป ให้เป็นคนเก่งและคนดีอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุขและมีประโยชน์

การจัดการศึกษาในระดับปฐมวัยจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการวางรากฐานของชีวิต เด็กควรได้รับการบุุทิศพื้นฐานที่ดีมาตั้งแต่ปฐมวัย โดยเฉพาะเด็กปฐมวัยในช่วง 6 ปีแรกของชีวิตเป็นช่วงที่เด็กมีพัฒนาในทุกด้านอย่างรวดเร็วมาก ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เด็กได้รับจะเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการพัฒนาทุก ๆ ด้านอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งพัฒนาการทางด้านสติปัญญา ซึ่งสอดคล้องกับ สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ (2555: 18) ได้กล่าวว่า ช่วงวัยก่อนประถมศึกษาเป็นช่วงที่เด็กมีความสามารถที่จะเรียนรู้มากที่สุด และสอดคล้องกับ เพียเจต์ (Piaget 1963: 225, อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542: 5) ได้กล่าวว่าพัฒนาการทางสติปัญญาที่เกิดขึ้นในช่วงปฐมวัยจะเป็นรากฐานแก่การพัฒนาทางสติปัญญาในระดับต่อไป พัฒนาการของเด็กจะพัฒนาช้าหรือเร็วขึ้นอยู่กับว่าเด็กได้มีโอกาสมีส่วนร่วมในสิ่งแวดล้อม และได้มีโอกาสใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ดังนั้นการจัดประสบการณ์จึงเป็นสิ่งสำคัญต่อ



พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก ตลอดจนอาศัยภาษาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วย 4 ทักษะสำคัญคือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ถือเป็นความสามารถทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัยอีกด้านหนึ่ง

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้สอนในระดับปฐมวัย จึงมีความสนใจที่จะพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดเกมภาพตัดต่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนอนุบาลพิบูลมังสาหารวิภาควิทยากร อำเภอพิบูลมังสาหาร จังหวัดอุบลราชธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3 ซึ่งจะเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อ

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดเกมภาพตัดต่อ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนอนุบาลพิบูลมังสาหารวิภาควิทยากร อำเภอพิบูลมังสาหาร จังหวัดอุบลราชธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3 จำนวน 4 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 120 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 2/2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนอนุบาลพิบูลมังสาหารวิภาควิทยากร อำเภอพิบูลมังสาหาร จังหวัดอุบลราชธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3 ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จำนวน 30 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 2 ชนิด ดังนี้

2.1 แผนการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อ จำนวน 24 แผน และดำเนินกิจกรรม 8 สัปดาห์ ๆ ละ 3 วัน ได้แก่ วันพุธ วันพฤหัสบดี และวันศุกร์ ใช้เวลาวันละ 20 นาที

2.2 แบบสังเกตทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อ โดยมีขั้นตอนดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้



3.1.1 ศึกษาวิธีการ หลักการ หลักทฤษฎีและเทคนิคเกี่ยวข้องกับแผนการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อ การเขียนแผนการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อ

3.1.2 เขียนแผนการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อที่สอดคล้องกับการสอนกิจกรรมเกมภาพตัดต่อที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย และสร้างแผนการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อ โดยจัดทำแผนการจัดกิจกรรม จำนวน 6 หน่วย 24 แผนการจัดกิจกรรม

3.1.3 นำแผนการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อ จำนวน 24 แผน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมตามเนื้อหา เพื่อปรับปรุงแก้ไข

3.1.4 นำแผนการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบต่าง ๆ ในแผนการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อ ด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objectives Congruence: IOC) แล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อที่ผ่านความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ แล้ว ไปทดลองใช้แบบภาคสนาม (Field Tryout) กับนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 2/1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนอนุบาลพิบูลมังสาหารวิทยากร จำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของการนำไปใช้ และพิจารณาข้อดี ข้อจำกัด เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข โดยการทดลองใช้แผนการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อนักเรียน และนำคะแนนที่ได้จากการวัดระหว่างเรียนในแต่ละหน่วยมาคำนวณหาค่าประสิทธิภาพ ได้ค่า E_1 เท่ากับ 85.56

3.1.6 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น จากการสังเกตพบว่านักเรียนปฏิบัติกิจกรรมได้ตามแผน สนุกสนานกับการเรียน และมีความกระตือรือร้นต่อการเรียน

3.1.7 นำแผนการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อไปใช้กับนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 2/2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนอนุบาลพิบูลมังสาหารวิทยากร จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสังเกตทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย โดยมีขั้นตอนดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

3.2.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างแบบสังเกตทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยที่สามารถนำมาใช้ได้เหมาะสมกับวัย

3.2.2 สร้างแบบสังเกตทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 1 ชุด การสังเกต จำนวน 3 ข้อ ประกอบด้วย การหาความสัมพันธ์ การแจกแจงองค์ประกอบ และการเปรียบเทียบการปฏิบัติ โดยกำหนดค่าระดับการประเมินแต่ละช่วงคะแนนและความหมาย ได้แก่ ระดับ 3 หมายถึง ดี, ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ และระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง โดยการให้ความหมายของค่าที่วัดได้ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการให้ความหมาย จากแนวคิดของเบสท์ (Best) การให้ความหมาย โดยการให้ค่าเฉลี่ยเป็นรายด้านและรายข้อ ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย 2.51–



3.00 ความหมาย ระดับคุณภาพดี, คะแนนเฉลี่ย 1.51–2.50 ความหมาย ระดับคุณภาพพอใช้ และคะแนนเฉลี่ย 1.00–1.50 ความหมาย ระดับคุณภาพปรับปรุง

3.2.3 นำแบบสังเกตทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย ที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบต่าง ๆ ของแบบสังเกตด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objectives Congruence: IOC) แล้วเลือกค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.2.4 นำแบบสังเกตทักษะการคิดวิเคราะห์ ที่ผ่านความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้แบบภาคสนาม (Field Tryout) กับนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล 2/1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนอนุบาลพิบูลมังสาหารวิภาควิทยากร จำนวน 30 คน โดยนำแบบสังเกตทักษะการคิดวิเคราะห์ มาสังเกตประเมินวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน แล้วคำนวณหาค่าประสิทธิภาพ ได้ค่า E_2 เท่ากับ 88.89

3.2.5 ผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสังเกตทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α – Coefficient) ของ Cronbach ได้ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ เท่ากับ 0.33-0.79 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.76

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาวิจัย ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยปฏิบัติตามขั้นตอน ดังนี้

1. ดำเนินการเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) คือ นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2/2 โรงเรียนอนุบาลพิบูลมังสาหารวิภาควิทยากร จำนวน 30 คน

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อ จำนวน 24 แผน ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ ๆ ละ 3 วัน คือ วันพุธ วันพฤหัสบดี และวันศุกร์ วันละ 20 นาที

3. นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินก่อนการทดลอง (Pre-test) และหลังการทดลอง (Post-test) ไปวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ (ค่าเฉลี่ยร้อยละ)

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาวิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน โดยใช้ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. สถิติเพื่อการพัฒนาเครื่องมือ วิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objectives Congruence : IOC)

3. สถิติเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าขนาดส่งผล (Effect Size) ของทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย รายด้านและโดยรวมของโคเฮน (Cohen's d) การเปรียบเทียบความแตกต่างของทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการทดลองโดยใช้ t-test สำหรับ Dependent Samples

4. นำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย



ผลการววจย

สรุปลผลการววจยตามวตุประสงค ดงน

1. ผลการจทดกจรกรรมเกมภาพตตอทมทอทกษะการคดวเคราะห เด็กปฐมวยมทมทกษะการคดวเคราะหสูงชน โดยใชสถตพนฐาน คาเฉลย ($\bar{X}$) และสวนเบยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดงตารางท 1

ตารางท 1: ผลการจทดกจรกรรมเกมภาพตตอทมทอทกษะการคดวเคราะห

ทกษะ การคด วเคราะห	N	K	กอ			หลง			สูงชน
			$\bar{X}$	S.D.	ระดบ	$\bar{X}$	S.D.	ระดบ	
1. การหา ความสมพนธ์	30	3	1.50	0.51	ปรบปรุ	2.93	0.25	ด	1.43
2. การแจกแจง องคประกอบ	30	3	1.47	0.51	ปรบปรุ	2.90	0.31	ด	1.43
3. เปรยบเทยบ การปรบปรุ	30	3	1.20	0.41	ปรบปรุ	2.87	0.35	ด	1.67
โดยรวม	30	9	1.39	0.16	ปรบปรุ	2.90	0.03	ด	1.51

ผลการวเคราะหตามตารางท 1 พบว หลงจากทเด็กปฐมวยมทมทอทกษะการคดวเคราะหสูงชน 3 ดาน ดงน

1. ดานการหาความสมพนธ์ กอการจทดกจรกรรมเกมภาพตตมทมทกษะการคดวเคราะหของเด็กปฐมวยมทมคาเฉลย เทากบ 1.50 อยุในระดบปรบปรุ และหลงทมการจทดกจรกรรมเกมภาพตตมทมคาเฉลย เทากบ 2.93 อยุในระดบดี และทมคาเฉลยดานการหาความสมพนธ์สูงกวากอการจทดกจรกรรมเกมภาพตตอ เทากบ 1.43

2. ดานการแจกแจงองคประกอบ กอการจทดกจรกรรมเกมภาพตตมทมทกษะการคดวเคราะหของเด็กปฐมวยมทมคาเฉลย เทากบ 1.47 อยุในระดบปรบปรุ และหลงทมการจทดกจรกรรมเกมภาพตตมทมคาเฉลย เทากบ 2.90 อยุในระดบดี และทมคาเฉลยดานการแจกแจงองคประกอบสูงกวากอการจทดกจรกรรมเกมภาพตตอ เทากบ 1.43

3. ดานเปรยบเทยบการปรบปรุ กอการจทดกจรกรรมเกมภาพตตมทมทกษะการคดวเคราะหของเด็กปฐมวยมทมคาเฉลย เทากบ 1.20 อยุในระดบปรบปรุ และหลงทมการจทดกจรกรรมเกมภาพตตมทมคาเฉลย เทากบ 2.87 อยุในระดบดี และทมคาเฉลยดานเปรยบเทยบการปรบปรุสูงกวากอการจทดกจรกรรมเกมภาพตตอ เทากบ 1.67

สรุปไดว การจทดกจรกรรมเกมภาพตตอทมทอทกษะการคดวเคราะหสูงชน 3 ดาน คอ ดานการหาความสมพนธ์ทมคาเฉลย เทากบ 1.43 ดานการแจกแจงองคประกอบทมคาเฉลย เทากบ 1.43 และดานเปรยบเทยบการปรบปรุทมคาเฉลย เทากบ 1.67



2. เปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อ วิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความแตกต่าง โดยใช้ค่าสถิติ t-test แบบ Dependent Samples ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2: เปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อ

ทักษะการคิดวิเคราะห์	N	ก่อน		หลัง		$\bar{D}$	t	df	p	แปลผล
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.					
1. การหาความสัมพันธ์	30	1.50	0.51	2.93	0.25	1.43	15.58**	29	.00	มีนัยสำคัญ
2. การแจกแจงองค์ประกอบ	30	1.47	0.51	2.90	0.31	1.43	15.58**	29	.00	มีนัยสำคัญ
3. เปรียบเทียบการปฏิบัติ	30	1.20	0.41	2.87	0.35	1.67	19.04**	29	.00	มีนัยสำคัญ
รวม	30	1.39	0.16	2.90	0.03	1.51	16.73**	29	.00	มีนัยสำคัญ

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < .01$

ผลการวิเคราะห์ตามตารางที่ 2 พบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์โดยรวมของเด็กปฐมวัยก่อนได้รับการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.39 คะแนน และหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.90 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างที่ได้จากการวิเคราะห์ จะได้ค่าความแตกต่างเฉลี่ย เท่ากับ 1.51 คะแนน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < .01$ แสดงว่าหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อเด็กปฐมวัยมีคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์โดยรวมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ตารางที่ 3: ค่าขนาดส่งผล (Effect Size) ทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย รายด้านและโดยรวมของโคเฮน (Cohen's d)

ทักษะการคิดวิเคราะห์	N	t	Cohen's d	ขนาดส่งผล
1. การหาความสัมพันธ์	30	15.58	3.56	มาก
2. การแจกแจงองค์ประกอบ	30	15.58	3.39	มาก
3. เปรียบเทียบการปฏิบัติ	30	19.04	4.38	มาก
โดยรวม	30	16.73	3.77	มาก

ผลการวิเคราะห์ตามตารางที่ 3 ปรากฏว่าการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อมีขนาดส่งผลต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยรายด้านและโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านการหา



ความสัมพันธ์ ($d=3.56$) ด้านการแจกแจงองค์ประกอบ ($d=3.39$) ด้านเปรียบเทียบการปฏิบัติ ($d=4.38$) และโดยรวม ($d=3.77$)

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย สามารถอภิปรายผลการวิจัยเป็นรายด้านได้ดังนี้

ด้านที่ 1 การหาความสัมพันธ์มีระดับคะแนนที่เพิ่มสูงขึ้น คือ ก่อนได้รับการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 1.50 อยู่ในระดับปรับปรุง และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.93 อยู่ในระดับดี ทั้งนี้เมื่อวิเคราะห์ในเชิงลึก พบว่า เด็กปฐมวัยมีระดับคะแนนการหาความสัมพันธ์เพิ่มสูงขึ้น เพราะเด็กมีการสังเกตลักษณะ ส่วนประกอบ และความสัมพันธ์ของภาพต่าง ๆ โดยใช้ประสาทสัมผัสอย่างเหมาะสมยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ อรุณ ลิ้มศิริ (2546: 179) ได้กล่าวว่า สื่อเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็กมาก

ด้านที่ 2 การแจกแจงองค์ประกอบมีระดับคะแนนที่เพิ่มสูงขึ้น คือ ก่อนได้รับการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 1.47 อยู่ในระดับปรับปรุง และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.90 อยู่ในระดับดี ทั้งนี้เมื่อวิเคราะห์ในเชิงลึกพบว่า เด็กปฐมวัยมีระดับคะแนนการแจกแจงองค์ประกอบเพิ่มสูงขึ้น เพราะได้มีการแจกแจงองค์ประกอบเหตุการณ์จากภาพได้ด้วยตนเอง เด็กปฐมวัยมีความมั่นใจ สามารถอธิบายและแจกแจงองค์ประกอบจากภาพได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว และเด็กปฐมวัยทุกคนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้องเรียนทุกคน โดยครูให้โอกาสเด็กปฐมวัยทุกคนได้มีการเปลี่ยนกลุ่มเรียนอยู่เสมอ สอดคล้องกับ ปรียา สมพิช (2559: 262-263) ที่ระบุว่า การเรียนรู้โดยการอภิปรายเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น เป็นเทคนิคการสอนที่ต้องการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเปิดมุมมองที่กว้างขึ้น ตลอดจนหาแนวทางในการแก้ปัญหาที่หลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านที่ 3 เปรียบเทียบการปฏิบัติมีระดับคะแนนที่เพิ่มสูงขึ้น คือ ก่อนได้รับการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 1.20 อยู่ในระดับปรับปรุง และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.87 อยู่ในระดับดี ทั้งนี้เมื่อวิเคราะห์ในเชิงลึกพบว่า เด็กเปรียบเทียบการปฏิบัติจากภาพได้ด้วยตนเอง เด็กปฐมวัยมีความมั่นใจ สามารถอธิบายและเปรียบเทียบการปฏิบัติจากภาพได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว และเด็กปฐมวัยทุกคนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้องเรียนทุกคน โดยครูให้โอกาสเด็กปฐมวัยทุกคนได้มีการเปลี่ยนกลุ่มเรียนอยู่เสมอ สอดคล้องกับ กรวิภา สรรพกิจจานง (2548: 63) ได้กล่าวว่า การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบการบูรณาการให้เด็กได้ปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลายที่เหมาะสมตามวัย และการใช้ภาพการ์ตูนขนาดใหญ่ที่มีสีสันที่สวยงามจะทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

จากการวิจัยในครั้งนี้สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยได้ดี ทั้งนี้ถ้าเด็กได้รับการสนับสนุนส่งเสริมและฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง จะเห็นได้จากผลการวิจัยตลอดระยะเวลา 8 สัปดาห์ ที่เด็กได้รับการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยที่สูงขึ้น เพราะเด็กได้ลงมือปฏิบัติ ได้ร่วมกิจกรรม ได้ศึกษาจากสื่อการสอนที่เด็กมีความสนใจ ทำให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง โดยครูมีบทบาท



สำคัญในการเตรียมสภาพแวดล้อมของห้องเรียน และความพร้อมของเด็ก คอยชี้แนะ กระตุ้นเด็ก ให้เด็ก เกิดการตั้งคำถาม และคิดค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเองและภายในกลุ่ม ทำให้บรรยากาศในการเรียนเต็มไปด้วยความสนุกสนาน ทำให้เด็กมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น สอดคล้องกับ สิริมา ภิญโญนันต พงษ์ (2558: 78) ได้กล่าวว่า ครูปฐมวัยเป็นบุคคลที่สำคัญที่จะเป็นผู้พัฒนาเด็กให้บรรลุตามเป้าหมาย ดังนั้น ครูปฐมวัยจึงต้องมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องการจัดสภาพแวดล้อมที่เกื้อหนุนต่อการเรียนรู้ การรู้จักใช้เทคนิคต่าง ๆ เพื่อช่วยให้เด็กมีความสุขในการเรียน และใช้เป็นแนวทางในการจัด กิจกรรมให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัยต่อไป

องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย

จากผลการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อที่มีผลต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยที่ พบว่าหลังการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อเด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดวิเคราะห์สูงขึ้น อันเนื่องมาจาก กิจกรรมที่ฝึกให้เด็กปฐมวัยได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ไม่ว่าจะเป็นด้านการหาความสัมพันธ์ ด้านการแจกแจงองค์ประกอบ และด้านเปรียบเทียบการปฏิบัติ เป็นการเรียนรู้จากสิ่งเร้า โดยผู้วิจัย เลือกใช้เกมภาพตัดต่อที่เป็นรูปการ์ตูนมาเป็นสิ่งเร้าแรก เพื่อเร้าและดึงดูดความสนใจเพราะเด็ก ปฐมวัยจะให้ความสนใจกับภาพการ์ตูนที่มีสีสันสวยงาม สิ่งเร้าต่อมา คือ คำถามที่ครูนำมาบอกกล่าว ให้เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ในแต่ละครั้งที่จัดกิจกรรม เมื่อครูใช้คำถามกระตุ้น เด็กปฐมวัยสามารถตอบ คำถามได้ถูกต้อง โดยครูและเด็กปฐมวัยจะมีการสนทนา พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเกม ภาพตัดต่อที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรม ได้แก่ การให้เด็กปฐมวัยหาความสัมพันธ์ของภาพตัดต่อ การ แจกแจงองค์ประกอบของภาพตัดต่อ และเปรียบเทียบการปฏิบัติตามภาพตัดต่อ รวมถึงการพูด อธิบายคำตอบของตนเองให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนฟัง เป็นการตอบสนองต่อสิ่งเร้าหลาย ๆ อย่างพร้อมกัน ทำให้เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดวิเคราะห์ ดังนั้น หากครูจะจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยต้องคำนึงถึง สิ่งเร้าต่าง ๆ ซึ่งมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมเป็นอย่างมาก หากใช้สิ่งเร้าที่มีความเหมาะสมมี ประสิทธิภาพที่ดีจะช่วยกระตุ้นให้เด็กปฐมวัยเกิดความสนใจ มีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียนมากยิ่งขึ้น และจะ ช่วยส่งเสริมพัฒนาการ การเรียนรู้ ส่งเสริมทักษะสำคัญในทุก ๆ ด้าน ให้กับเด็กปฐมวัยต่อไปใน อนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ผู้ที่จะนำกิจกรรมเกมภาพตัดต่อไปใช้จัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อ ในสถานศึกษา ควรเผยแพร่การจัดกิจกรรมโดยใช้เกมภาพตัดต่อให้ครูที่สนใจในระดับชั้นอื่น ๆ ในโรงเรียน และ หน่วยงานสังกัดอื่น เช่น ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สถานรับเลี้ยงเด็ก โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย

1.2 จากการวิจัยพบว่า เด็กมีพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งพฤติกรรมตอบสนอง ต่อสิ่งเร้าคือคำถามที่ครูนำมาบอกกล่าวให้เด็กได้เรียนรู้แต่ละครั้งที่เข้าร่วมกิจกรรมเกมภาพตัดต่อ ครู จึงต้องเตรียมคำถามหรือบทสนทนา การพูดคุยที่สร้างความดึงดูดใจ น่าสนใจ ก่อนเข้าสู่กิจกรรมเกม ภาพตัดต่อให้เด็กเกิดความสนใจเป็นสิ่งเร้า และสิ่งเร้าตัวต่อมา คือ ภาพตัดต่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองโดย ใช้ภาพการ์ตูน ในการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อควรให้ความสำคัญในการเลือกลักษณะของภาพ การ์ตูนให้มีความสอดคล้องในเนื้อหาที่เด็กสนใจอยู่ และมีเนื้อหาที่ไม่ซับซ้อนมากนักหรือเรื่องที่ใกล้ตัว



เด็กในชีวิตประจำวันเพื่อนำมาใช้ในการจัดกิจกรรม จากนั้นควรอธิบายถึงขั้นตอนในการจัดกิจกรรมให้ชัดเจน รวมไปถึงการสร้างข้อตกลงระหว่างเด็กและครู เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจตรงกัน

1.3 ในระหว่างการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อในแต่ละครั้ง สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ครูควรเปิดโอกาสให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง การพูดการอธิบาย และเปิดโอกาสให้เด็กทุกคนได้แสดงความคิดเห็น เพื่อส่งเสริมและพัฒนาให้เด็กมีทักษะในการคิดวิเคราะห์

1.4 เมื่อกิจกรรมเกมภาพตัดต่อเสร็จสิ้นในแต่ละครั้ง ครูและเด็กควรมีบทสนทนาสรุปกิจกรรมเกมภาพตัดต่อร่วมกัน เพื่อให้เด็กเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ได้จากการเล่นเกมภาพตัดต่อไม่ว่าจะเป็นความสามารถในการหาความสัมพันธ์ของภาพ การแจกแจงองค์ประกอบของภาพ และการเปรียบเทียบการปฏิบัติที่ถูกต้องตามภาพในเกมภาพตัดต่อและในชีวิตประจำวัน เด็กเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกมภาพตัดต่อ ทำให้สามารถปฏิบัติด้วยตนเองและสามารถอธิบายภาพตัดต่อที่ต่อสมบูรณ์แล้วได้ด้วยตนเอง ทำให้เด็กมีทักษะการคิดวิเคราะห์เพิ่มขึ้นหลังจากการทำกิจกรรมเกมภาพตัดต่อในแต่ละครั้ง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการนำกิจกรรมเกมภาพตัดต่อไปศึกษาในตัวแปรอื่น นอกเหนือจากการหาความสัมพันธ์ การแจกแจงองค์ประกอบ และเปรียบเทียบการปฏิบัติ รวมถึงควรมีการศึกษาการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อที่มีต่อทักษะการคิดด้านอื่น ๆ เช่น การคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงบวก

2.2 ควรมีการศึกษากิจกรรมเกมภาพตัดต่อที่มีต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ในระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา

2.3 ควรมีการศึกษามูลค่าการจัดกิจกรรมเกมภาพตัดต่อเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยในกลุ่มตัวอย่างอื่น เช่น กลุ่มตัวอย่างในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน สถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หรือโรงเรียนสาธิตของมหาวิทยาลัยต่าง ๆ

เอกสารอ้างอิง

- กรวิภา สรรพกิจจำนง. (2548). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบฮาร์ทที่มีต่อความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย. *วารสารการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 9(4), 55-65.
- โกวิท ประวาลพุกษ์. (2545). *แนวคิดสำหรับประชาชนกับการพัฒนาคุณภาพการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สถาบันคุณภาพวิชาการ (พว.).
- จิตติพร สวัสดิ์กำจรพงศ์. (2546). *การศึกษาปัญหาการจัดการสอนของครูอนุบาลในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร*. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต), บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เทิดศักดิ์ สุขคง. (2553). *การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัย*. สืบค้นข้อมูลเมื่อ 16 มกราคม 2566. จาก <http://nongnuan.blogspot.com>.



- ปรียา สมพีช. (2559). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษา. *วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 11(2), 260-270.
- ศูนย์ศึกษาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. (2561). ตามรอยพระยุคลบาทเรื่องชีวิตวัฒนธรรม ประมวลพระบรมราโชวาท และพระราชดำรัสในพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มหิตลาธิเบศรามาธิบดี จักรีนฤบดินทร สยามินทราธิราช บรมนาถบพิตร. เชียงใหม่: วนิดาการพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2542). *คู่มือการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
- สิริมา ภิญโญนันตพงษ์. (2555). *ประชุมวิชาการ : การวิจัยทางการศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 1 เรื่อง “พลังการเรียนรู้ก้าวสู่สากล*. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- _____. (2558). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมครูเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์และสังคมของเด็กปฐมวัย. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 16(1), 76-94.
- แสงเดือน นนทเปารยะ. (2547). *การจัดการศึกษาแบบโรงเรียนบ้านสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปีในสังคมไทย*. (ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อรนุช ลิ้มตศิริ. (2546). *นวัตกรรมและเทคโนโลยีการสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.