

ผลการจัดกิจกรรมกระดานที่มีต่อทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย

The Effects of Board Game Activity Provision on Collaboration Skills of Young Children

ดร.ณิ เป็ลื่องทุกซ์¹ ปิยะนันท์ หิรัณย์ชโลธร² ปัทมาวดี เล่ห์มงคล³

Darunee Pluengthuk, Piyanan Hirunchalothorn, Pattamavadee Lehmongkol

บทคัดย่อ (Abstract)

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมเกมกระดานที่มีต่อทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย กลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กปฐมวัยชายและหญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคฤดูร้อน ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนวัดไผ่โรงวัว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมเกมกระดาน จำนวน 8 สัปดาห์ ทั้งหมด 24 แผน และแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ด้านการเชื่อถือไว้วางใจ และด้านการร่วมมือ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมกระดาน มีค่าเฉลี่ยทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยสูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมกระดาน ก่อนการจัดกิจกรรมเกมกระดาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.56 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.25 และหลังการจัดกิจกรรมเกมกระดาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.56 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.85 โดยเด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันเพิ่มขึ้นทั้ง 3 ด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านการร่วมมือ เด็กแสดงความคิดเห็นและยอมรับข้อตกลงของกลุ่ม ในการเล่นหรือการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มกับเพื่อนได้ดีขึ้นด้วยตนเอง รองลงมาคือ ด้านการเชื่อถือไว้วางใจและด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เด็กช่วยเหลือซึ่งกัน

Received: 2023-07-05 Revised: 2023-07-27 Accepted: 2023-07-27

¹ สาขาวิชาปฐมวัยศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, Master of Education Program in Early Childhood Education Department, Faculty of Education, Kasetsart University. Corresponding Author e-mail: Noofai_ks30291@hotmail.com

² สาขาวิชาปฐมวัยศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, Master of Education Program in Early Childhood Education Department, Faculty of Education, Kasetsart University. e-mail: Noofai_ks30291@hotmail.com

³ สาขาวิชาปฐมวัยศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, Master of Education Program in Early Childhood Education Department, Faculty of Education, Kasetsart University. e-mail: fedupdl@ku.ac.th

และกัน ในการเล่นหรือการทำงานให้ประสบความสำเร็จได้ดีขึ้น เด็กบอกอารมณ์ความรู้สึกและตอบสนองต่ออารมณ์ความรู้สึกของเพื่อนได้ดีขึ้นด้วยตนเอง ตามลำดับ

คำสำคัญ (Keywords): กิจกรรมเกมกระดาน; ทักษะการทำงานร่วมกัน; เด็กปฐมวัย

Abstract

This study aimed to investigate the collaboration skills of young children who participated in board game activity provision. The subjects used in this study were 18 boys and girls aged 5 - 6 years old studying in kindergarten level 3, the summer semester of the academic year 2023, at Watphairongwua School, Suphanburi primary educational service area 2 office. The tools in this study were 24 board game activity provisions for eight weeks and a collaboration behavior observation form for young children, which consists of 3 aspects, including empathy, trust, and cooperation. The quantitative analysis was illustrated by comparing means and standard deviations of collaboration skills scores before and after the board game activity provision, and the qualitative study was represented by content analysis. This study revealed that young children who have attended board game activity provision have higher collaboration skills. Before attending the board game activity, the mean of overall collaboration skills was 7.56, the standard deviations was 1.25, which increased to 15.56, the standard deviations was 1.85 after the experiment. Noteworthy, the subjects showed improvement in all three focused collaboration skills. The highest average score was cooperation skills, followed by trust and empathy. In detail, for cooperation behavior, the subjects showed enthusiasm to share opinions with others and respected decisions made by a group. For trust behavior, the subjects provided help to each other to accomplish their missions in work and play. Lastly, for empathy behavior, the subjects were able to express their feelings and respond to others' feelings respectively.

Keywords: Board Game Activity Provision; Collaboration Skills; Young Children

บทนำ (Introduction)

สังคมโลกในศตวรรษที่ 21 ได้เกิดการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านการดำเนินชีวิตในสังคม ด้านเศรษฐกิจ ด้านอุตสาหกรรมและด้านวัฒนธรรม ซึ่งเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางแนวคิด วิธีการ ความเชื่อและเทคโนโลยีในยุคสังคมใหม่ ส่งผลให้การพัฒนาตนเองให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ในอนาคตท่ามกลางสังคมโลกที่เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้ถูกแทนที่ด้วยข้อมูล ความรู้และนวัตกรรม มีการนำเทคโนโลยีไปใช้ในการดำเนินชีวิตในสังคมมากขึ้น

จากสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้เห็นได้ว่ามนุษย์ที่จะประสบความสำเร็จได้ต้องมีทักษะในการดำเนินชีวิตในสังคมโลกที่ซับซ้อนขึ้น ต้องเป็นบุคคลที่มีทักษะที่เรียกว่า “ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21” ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและการอาชีพ ซึ่งทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เป็นการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีการกำหนดแนวทางในการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นองค์ความรู้ ทักษะ ความเชี่ยวชาญและสมรรถนะที่เกิดกับตัวนักเรียน เพื่อการดำรงชีวิตในสังคมยุคปัจจุบัน โดยมีการพัฒนามาจากเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership For 21st Century Skills) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557)

องค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (OECD) ซึ่ง The Organization for Economic Cooperation and Development ได้ทำการศึกษาเรื่องทักษะทางสังคมและอารมณ์ หรือ Social and Emotional Skills ซึ่งหมายถึง ความสามารถในการควบคุมความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมของตนเอง เกี่ยวข้องกับวิธีการจัดการอารมณ์ การรับรู้อารมณ์และการมีส่วนร่วมร่วมกับผู้อื่น โดยได้แบ่งทักษะทางสังคมและอารมณ์ออกเป็น 5 หัวข้อหลัก หรือ The Big Five Domains ประกอบด้วย การปฏิบัติงาน (Task Performance) การควบคุมอารมณ์ (Emotion Regulation) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) การเปิดใจ (Open-Mindedness) และการมีส่วนร่วมร่วมกับผู้อื่น (Engagement With Others) ซึ่งความสามารถในการทำงานร่วมกัน (Collaboration) หรือความสามารถในการยินยอมเห็นใจ (Agreeableness) ประกอบด้วยทักษะย่อย 3 อย่าง ได้แก่ ทักษะการเข้าอกเข้าใจผู้อื่น (Empathy) ทักษะการเชื่อถือไว้วางใจ (Trust) และทักษะการร่วมมือ (Cooperation) บุคคลที่มีความสามารถในการอยู่และทำงานร่วมกับผู้อื่นมักเห็นคุณค่าความสัมพันธ์ระหว่างตนเองและผู้อื่น บุคคลเหล่านี้จึงสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยแสดงช่วยเหลือเกื้อกูลและมักเป็นที่รักใคร่ชอบพของเพื่อนร่วมงาน (OECD, 2018)

เกมกระดาน (Board Game) คือ เกมที่มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป มีการกำหนดพื้นที่ในการเล่น โดยมีเบี้ย หิน ลูกเต๋า การ์ด หรือชิ้นส่วนอื่น ๆ นำมาใช้ในการเล่นเกม โดยเกมกระดานได้ขุดค้นพบทางโบราณคดีใกล้ประเทศจอร์แดน เมื่อประมาณ 7,000 ปี (Attia, 2016) ประโยชน์ของเกมกระดาน คือ สามารถช่วยการพัฒนาสมอง การวางแผน การตัดสินใจ การแก้ปัญหาการเล่นร่วมกันและการมีน้ำใจนักกีฬา เกมกระดานจึงเป็นการละเล่นที่ไม่ได้ให้แต่ความสนุก แต่ยังช่วยในการพัฒนาทักษะของผู้เล่นได้ และทุกวันนี้ในประเทศไทย มีหลายกลุ่มองค์กรที่เริ่มนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาคนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการฝึกอบรม (กรุงเทพฯ, 2560) กิจกรรมเกมกระดานเป็นสื่อการเรียนการสอนหนึ่งที่ได้รับการยอมรับและเป็นที่นิยมในการส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อการเรียนรู้ โดยใช้เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมบนพื้นฐานการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความท้าทายต่อผู้เรียน เป็นกิจกรรมที่สร้างความรู้ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และพัฒนากระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์โดยใช้คำถามหลายรูปแบบในการสื่อสาร ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูด กิจกรรมเกมกระดานเป็นตัวกลางที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน อันเนื่องมาจาก

การใช้สีสัน สดใสและมีเอกลักษณ์ที่หลากหลายในแต่ละประเภทของกิจกรรมเกมกระดานทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรม (อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, 2557) อีกทั้งผู้เรียนได้นำข้อมูลเนื้อหาจากการทำกิจกรรมผ่านกระบวนการเล่น หรือผลลัพธ์ที่ได้จากการเล่นเกมซึ่งถือว่าเป็นการเรียนรู้อีกด้วย (ทิตนา แหมมณี, 2555) ในต่างประเทศเกมกระดานได้รับความนิยมนำมาใช้เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทักษะต่าง ๆ ของเด็ก เช่น เกม Go fish เป็นเกมกระดานฝึกความจำ และสมาธิ เป็นต้น (Center on the Developing Child Harvard University, 2014)

จากความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนได้สังเกตพฤติกรรมของเด็กจำนวน 18 คน ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนวัดไผ่โรงวัว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 พบว่า เมื่อมอบหมายให้เด็กในชั้นเรียนทำกิจกรรมร่วมกัน เด็กส่วนใหญ่ยังไม่สามารถแสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในการเล่นหรือทำงานร่วมกันกับเด็กคนอื่นเป็นกลุ่มได้เท่าที่ควร จึงต้องได้รับการส่งเสริมเพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมที่ดีขึ้นนำไปสู่การพัฒนาทักษะชีวิตให้เด็กสามารถแสดงออกทางอารมณ์และสังคมได้อย่างเหมาะสม

บทความวิจัยนี้ นำเสนอผลการวิจัยการจัดกิจกรรมเกมกระดานที่มีต่อทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นทักษะจำเป็นของมนุษย์มีความสำคัญในศตวรรษที่ 21 โดยการปลูกฝังการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น การเชื่อถือไว้วางใจ และการร่วมมืออย่างเหมาะสมตามวัย เพื่อให้เด็กสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ผลการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นแนวทางแก่ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาให้กับเด็กปฐมวัยในเรื่องทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Research Objective)

เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมเกมกระดานที่มีต่อทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดในการศึกษา ดังนี้

ตัวจัดกระทำ

การจัดกิจกรรมเกมกระดาน

ประกอบด้วย 3 ชั้น ดังนี้

ชั้นที่ 1 ชี้นำ

ชั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรม

ชั้นที่ 3 ขั้นสรุป

อ้างอิง: ทิตนา แหมมณี (2555),
Suits (1990), Costikyan (1994),
และธวัชรรัตน์ ศรีวิลาศ (2561)



ตัวแปรตาม

ทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย

ประกอบด้วย 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น
2. ด้านการเชื่อถือไว้วางใจ
3. ด้านการร่วมมือ

อ้างอิง: ชัยฤทธิ์ ศิลาเดช (2545),
ณัฐริกา หลอดแก้ว (2552) และ
OECD (2018)

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

วิธีการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปีที่กำลังศึกษาระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคฤดูร้อน ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนวัดไฟโรงวัว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 จำนวน 18 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวจัดกระทำ คือ การจัดกิจกรรมเกมกระดาน

2.2 ตัวแปรตาม คือ ทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

3.1 แผนการจัดกิจกรรมเกมกระดาน ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมเกมกระดาน ของทิตานา แชมมณี (2555) Suits (1990) Costikyan (1994) และธวัชรัตน์ ศรีวิลาส (2561) นำมาเป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมเกมกระดานเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย ทั้งหมด 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 เกม เกมละ 3 วัน รวมทั้งหมด 24 แผน

สัปดาห์ที่ 1 เกมบันไดงู (แผนที่ 1-3)

สัปดาห์ที่ 2 เกมสปอต อิท (แผนที่ 4-6)

สัปดาห์ที่ 3 เกมสมรภูมิเจ้าขุนปุย (แผนที่ 7-9)

สัปดาห์ที่ 4 เกมปาร์ตี้ผลไม้ (แผนที่ 10-12)

สัปดาห์ที่ 5 เกมอควาเรียส (แผนที่ 13-15)

สัปดาห์ที่ 6 เกมชิงโก (แผนที่ 16-18)

สัปดาห์ที่ 7 เกมให้อาหารูซเชิล (แผนที่ 19-21)

สัปดาห์ที่ 8 เกมถั่วหรรษาพาเพลิน (แผนที่ 22-24)

ผู้วิจัยนำแผนการจัดกิจกรรมเกมกระดานเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบ แล้วนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำแผนการจัดกิจกรรมเกมกระดานที่ปรับปรุงแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบ ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.67 ถึง 5.00 ซึ่งมีความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีคำแนะนำ ดังนี้ แผนการจัดกิจกรรมควรมีภาพของเกมกระดาน กติกาและคำอธิบายของเกมกระดาน แต่ละเกมอยู่ท้ายแผนการจัดกิจกรรม หรืออยู่ในขั้นนำตอนแนะนำเกม เพื่อให้ผู้ที่สนใจมีความเข้าใจและสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาอีกครั้ง จากนั้นนำแผนการจัดกิจกรรมเกมกระดานไปใช้ทดลองกับเด็กกลุ่มเป้าหมาย

3.2 แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยของชัยฤทธิ์ ศิลาเดช (2545) ณัฐริกา หลอดแก้ว (2552) และOECD (2018) ที่กล่าวถึง คุณลักษณะของทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย เพื่อนำมาเป็นแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย โดยแยกเป็นรายด้าน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น จำนวน 2 ข้อ ด้านการเชื่อถือไว้วางใจ จำนวน 2 ข้อ และด้านการร่วมมือ จำนวน 2 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 3 คะแนน หมายถึง เด็กแสดงพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยตามเกณฑ์ประเมินที่กำหนดได้ทุกครั้งด้วยตนเอง

ระดับคะแนน 2 คะแนน หมายถึง เด็กแสดงพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยตามเกณฑ์ประเมินที่กำหนดได้บางครั้งด้วยตนเอง

ระดับคะแนน 1 คะแนน หมายถึง เด็กแสดงพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยที่กำหนดได้บางครั้งโดยครูเป็นผู้ชี้แนะ

ผู้วิจัยนำแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบ แล้วนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ผลการตรวจสอบมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 ซึ่งมีค่าตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีคำแนะนำ ดังนี้ ควรปรับแก้การกำหนดเกณฑ์คะแนนและคำอธิบายของแต่ละพฤติกรรมให้ชัดเจน ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาอีกครั้ง จากนั้นนำแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

4.1 ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนวัดไผ่โรงวัว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีระยะในการศึกษา ทั้งหมด 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 เกม เกมละ 3 วัน ในวันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ ตั้งแต่เวลา 09.00 น. - 10.30 น. รวม 24 ครั้ง

4.2 ผู้วิจัยทำการสังเกตพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมเกมกระดานระยะเวลา 1 สัปดาห์ โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย

4.3 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดกิจกรรมเกมกระดาน

4.4 เมื่อเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมเกมกระดานแล้ว ผู้วิจัยทำการสังเกตพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย เป็นรายบุคคลด้วยตนเองวันละ 5 - 6 คน มีระยะเวลาในการสังเกต 1 สัปดาห์

4.5 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์เชิงปริมาณเปรียบเทียบ

ความแตกต่างของคะแนนพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมกระดานด้วยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

5.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมกระดาน โดยใช้ค่าสถิติการหาค่าเฉลี่ย (μ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

5.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยไปวิเคราะห์เชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และเรียบเรียงเชิงพรรณนา

ผลการวิจัย (Research Results)

ผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยในภาพรวม และรายด้าน ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมกระดาน ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย ในภาพรวม ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมกระดาน (คะแนนเต็ม 18 คะแนน) (N = 18)

ทักษะการทำงานร่วมกัน	μ	σ
ก่อนการจัดกิจกรรมเกมกระดาน	7.56	1.25
หลังการจัดกิจกรรมเกมกระดาน	15.56	1.85

จากตารางที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยในภาพรวมก่อนการจัดกิจกรรมเกมกระดานมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.56 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.25 และหลังการจัดกิจกรรมเกมกระดาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.56 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.85 เมื่อนำคะแนนเฉลี่ยทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยมาวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าเด็กปฐมวัยมีทักษะการทำงานร่วมกันหลังการจัดกิจกรรมเกมกระดานมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมกระดาน

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย รายด้านก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมกระดาน (คะแนนเต็ม 18 คะแนน) (N = 18)

ด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น	μ	σ
ก่อนการจัดกิจกรรมเกมกระดาน	2.44	0.51
หลังการจัดกิจกรรมเกมกระดาน	4.72	0.75
ด้านการเชื่อถือไว้วางใจ	μ	σ
ก่อนการจัดกิจกรรมเกมกระดาน	2.44	0.51

หลังการจัดกิจกรรมเกมกระดาน	5.33	0.77
ด้านการร่วมมือ	μ	σ
ก่อนการจัดกิจกรรมเกมกระดาน	2.67	0.69
หลังการจัดกิจกรรมเกมกระดาน	5.50	0.62

จากตารางที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย รายด้าน หลังการจัดกิจกรรมเกมกระดาน มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมกระดานทั้ง 3 ด้าน ดังนี้

ด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ก่อนการจัดกิจกรรมค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.44 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 และหลังการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.75 โดยพบว่า หลังการจัดกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม

ด้านการเชื่อถือไว้วางใจ ก่อนการจัดกิจกรรมค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.44 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 และหลังการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.33 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.77 โดยพบว่า หลังการจัดกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยด้านการเชื่อถือไว้วางใจ สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม

ด้านการร่วมมือ ก่อนการจัดกิจกรรมค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.67 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69 และหลังการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.50 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.62 โดยพบว่า หลังการจัดกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยด้านการร่วมมือ สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม

ตอนที่ 2 ผลการสังเกตพฤติกรรมทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย ขณะการจัดกิจกรรมเกมกระดาน จากการสังเกตพฤติกรรมของเด็กปฐมวัยกลุ่มเป้าหมาย ตลอด 8 สัปดาห์ พบว่า เด็กมีทักษะการทำงานร่วมกันดีขึ้นตามลำดับ ในช่วงสัปดาห์แรกถึงสัปดาห์ที่ 3 ของการจัดกิจกรรม จะเห็นได้ว่า เด็กส่วนใหญ่ไม่สามารถแสดงพฤติกรรมของทักษะการทำงานร่วมกันในการทำกิจกรรมได้ ครูต้องให้คำแนะนำในการทำกิจกรรมในแต่ละช่วง เด็กส่วนใหญ่ยังไม่สามารถบอกอารมณ์ความรู้สึกของเพื่อนและตอบสนองต่ออารมณ์ความรู้สึกของเพื่อนได้ เด็กส่วนใหญ่ยังไม่สามารถช่วยเหลือกันได้และยังไม่สามารถทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันได้ เด็กส่วนใหญ่ยังไม่สามารถบอกความคิดเห็นของตนเองและรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนได้ และเด็กส่วนใหญ่ยังไม่สามารถเล่นหรือทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มกับเพื่อนได้ ครูต้องคอยกระตุ้นให้คำแนะนำทุกครั้งในขณะทำกิจกรรมต่างๆ และเมื่อจัดกิจกรรมต่อมา จะเห็นได้ว่า เด็กส่วนใหญ่เริ่มมีทักษะการทำงานร่วมกันในการทำกิจกรรม โดยมีครูให้คำแนะนำในการทำกิจกรรมเป็นบางช่วง เด็กเริ่มบอกอารมณ์ความรู้สึกของเพื่อนได้ เช่น เด็กบอกว่าเพื่อนร้องไห้เพราะล้มเอาสีมาหนูเลยไปปลอบเพื่อนให้เพื่อนหยุดร้องไห้ เด็กเริ่มช่วยเหลือเพื่อนได้ เด็กเริ่มเล่นเป็นกลุ่มจนจบเกมได้ เด็กพูดความคิดเห็นของตนเองได้ ในช่วงสัปดาห์ที่ 6 ถึงสัปดาห์ที่ 8 ของการจัดกิจกรรม จะเห็นได้ว่า เด็กส่วนใหญ่มีทักษะการทำงานร่วมกันที่ดีขึ้น เด็กสามารถกล่าวชื่นชมเพื่อน การดีใจร่วมกัน การแสดงความคิดเห็นซึ่งกันและกันเมื่อกิจกรรมสำเร็จ การปลอบโยนเมื่อเห็นเพื่อนร้องไห้ เด็กช่วยเหลือเพื่อนที่เล่นหรือทำกิจกรรมต่างๆ

ไม่ได้ เนื่องจากขาดเรียนหรือไม่เข้าใจวิธีการเล่นหรือทำกิจกรรมต่างๆ เด็กเล่นหรือสร้างเกม กระดานจนประสบความสำเร็จ เด็กสามารถพูดเสนอความคิดเห็นของตนเองให้เพื่อนรับรู้และรับฟัง ความคิดเห็นของเพื่อนได้ดีขึ้น เด็กสามารถเล่นจนจบเกมและทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มได้ดีขึ้น จากการที่เด็กเข้าใจขั้นตอนการทำกิจกรรมของครูและทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจ ซึ่งครูให้คำแนะนำ ในการทำกิจกรรมในแต่ละช่วงน้อยลง จึงทำให้เห็นผลการจัดกิจกรรมเกมกระดานที่มีต่อทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยได้ดีขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

จากผลการวิจัย มีข้อวิจารณ์ 2 ประเด็น คือ การจัดกิจกรรมเกมกระดานและทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย มีรายละเอียดดังนี้

1. การจัดกิจกรรมเกมกระดาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย จากแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศของชัยฤทธิ์ ศิลาเดช (2545) ญัฐธิกา หลอดแก้ว (2552) และOECD (2018) และนำข้อมูลที่ศึกษามาวิเคราะห์ทำความเข้าใจ จึงสามารถแบ่งองค์ประกอบของทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยออกเป็น 3 ด้าน คือ 1. ด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น 2. ด้านการเชื่อถือไว้วางใจ และ 3. ด้านการร่วมมือ ในส่วนของการออกแบบแผนการจัดกิจกรรมเกมกระดาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย จากแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ ของทิตินา แชมมณี (2555) Suits (1990) Costikyan (1994) และธวัชรัตน์ ศรีวิลาส (2561) จึงสามารถแบ่งขั้นตอนในการจัดกิจกรรมเกมกระดานออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1. ขั้นนำ 2. ขั้นกิจกรรม และ 3. ขั้นสรุป ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนของการจัดกิจกรรมเกมกระดานที่ได้ศึกษามาปรับใช้ให้เหมาะสมออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องและเชื่อมโยงกัน เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีทักษะการทำงานร่วมกันผ่านการจัดกิจกรรมเกมกระดาน ซึ่งผู้วิจัยขอเสนอประเด็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเกมกระดานที่ค้นพบ มีดังนี้

1.1 การใช้คำถามเพื่อกระตุ้นความคิดของเด็กในการจัดกิจกรรมเกมกระดาน ทำให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการทำงานร่วมกันจากการสนทนาร่วมกันโดยการใช้คำถามกระตุ้นความคิดของเด็ก ทำให้เด็กสามารถบอกอารมณ์และความรู้สึกของเพื่อนได้ สามารถตอบสนองต่ออารมณ์และความรู้สึกของเพื่อนได้ สามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้ สามารถแสดงความคิดเห็นยอมรับข้อตกลงในการเล่นและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มให้ประสบความสำเร็จได้ เช่น ผลการสร้างเกมของเด็กๆ เป็นอย่างไรคะ เด็กๆ รู้สึกอย่างไรในขณะที่สร้างเกมคะ เด็กๆ มีปัญหาหรืออุปสรรคระหว่างการเล่นหรือสร้างเกมไหมคะ มีวิธีการแก้ไขปัญหหรือไม่ อย่างไรคะ เป็นต้น สอดคล้องกับคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2534) เสนอแนวคิดในการใช้คำถามสำหรับเด็กปฐมวัยว่า คำถามเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งในการจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมที่ยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง เพราะคำถามจะเป็นเครื่องกระตุ้นให้เด็กเกิดการคิด และสนใจต่อสื่อและสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบๆ ตัวเด็ก

1.2 บทบาทของครูในการจัดกิจกรรมเกมกระดาน ผู้วิจัยพบว่า บทบาทของครูมีความสำคัญในการส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันให้กับเด็กปฐมวัยเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากครูจะต้องช่วยเด็กวางแผนและดำเนินกิจกรรมตามการจัดกิจกรรมเกมกระดานที่สอดคล้องกับทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยทั้ง 3 ด้าน การตั้งคำถามจะช่วยกระตุ้นให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นมากขึ้น ซึ่งเป็นการสะท้อนความคิดของเด็กที่มีต่อเรื่องนั้นๆ คำถามที่ใช้ควรเป็นคำถามปลายเปิดเพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดของตนเองอย่างอิสระ สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2555) ที่กล่าวว่า เกมกระดาน หมายถึง กระบวนการในการเล่นเล่นเกมกระดานกำหนดให้ผู้เล่นดำเนินกิจกรรมตามกฎหมาย กฎ กติกา และมีการนำเนื้อหาข้อมูล วิธีการเล่นและผลจากการเล่นเกมมาใช้ในการอธิบายเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

2. ทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย พฤติกรรมทั้งหมด 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ด้านการเชื่อถือไว้วางใจ และด้านการร่วมมือ ซึ่งจากการเปรียบเทียบผลคะแนนหลังจากการจัดกิจกรรมเกมกระดาน พบว่า ด้านการร่วมมือ มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด มีคะแนนเท่ากับ 5.50 จากคะแนนเต็ม 6 คะแนน เหตุผลที่เป็นเช่นนี้เพราะการจัดกิจกรรมเกมกระดานในแต่ละขั้นตอน เด็กได้ทำกิจกรรมเกมกระดานที่เกี่ยวข้องกับการร่วมมือในการเล่น การทำงานร่วมกันกับเพื่อน จากการเล่นเกมกระดาน การวางแผนและออกแบบในการสร้างเกมกระดาน การสร้างเกมกระดาน และการเล่นเกมกระดานที่สร้างขึ้น โดยผ่านกิจกรรมเกมกระดาน ผู้วิจัยมีประเด็นที่ค้นพบเกี่ยวกับพฤติกรรมความร่วมมือของเด็กปฐมวัย ดังนี้

2.1 การแสดงความคิดเห็น การยอมรับข้อตกลงของกลุ่ม ที่มีประโยชน์ต่อการร่วมมือของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยพบว่า เด็กสามารถเล่นหรือทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อนเพื่อส่งเสริมการร่วมมือของเด็กปฐมวัยได้นั้น เด็กจำเป็นต้องใช้คำพูดหรือการกระทำในการแสดงความคิดเห็น การยอมรับข้อตกลงของกลุ่มได้ทุกครั้งด้วยตนเองจากการจัดกิจกรรมเกมกระดานและจากการใช้คำถามเพื่อกระตุ้นความคิดของเด็ก ทำให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับการแสดงความคิดเห็น การยอมรับข้อตกลงของกลุ่มได้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับบรรษา นิลวิเชียร (2540) ที่กล่าวว่า การให้เด็กได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมควรให้เด็กมีโอกาสได้แสดงออกซึ่งความคิด ความรู้สึก หรือความรู้ที่ตนมีให้ผู้อื่นได้รับรู้

2.2 ความสามารถในการเล่น การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มกับเพื่อน ที่มีประโยชน์ต่อการร่วมมือของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยพบว่า เด็กสามารถเล่น สามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อนเพื่อส่งเสริมการร่วมมือของเด็กปฐมวัยได้นั้น เด็กจำเป็นต้องแสดงพฤติกรรมในการเล่น การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มกับเพื่อนได้ทุกครั้งด้วยตนเองจากการจัดกิจกรรมเกมกระดานและจากการใช้คำถามเพื่อกระตุ้นความคิดของเด็ก ทำให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับการแสดงออกถึงการเล่น การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มกับเพื่อนทั้งการใช้คำพูดและการกระทำ

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า เด็กสามารถดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนของกิจกรรมเกมกระดานได้ จึงทำให้เด็กมีคะแนนเฉลี่ยด้านการร่วมมือมากที่สุด ถึงแม้ว่าเรื่องการร่วมมือจะเป็นเรื่องที่ยากสำหรับเด็กปฐมวัย ถ้าได้รับการจัดกิจกรรมเกมกระดานที่เชื่อมโยงกัน และเหมาะสมกับ

วัยของเด็ก จะทำให้เด็กมีทักษะการทำงานร่วมกัน เด็กสามารถเรียนรู้เรื่องที่ยากได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Bruner (1960, อ้างถึงใน เยาวพา เดชะคุปต์, 2542) ที่กล่าวว่า การนำเนื้อหาใดมาจัดกิจกรรมให้กับเด็ก ต้องมีการปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับความสามารถของเด็กที่จะเรียนรู้ได้ โดยใช้วิธีการที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของเด็กหรือใช้ภาษาที่เด็กจะเข้าใจได้ด้วยวิธีการที่เหมาะสม นอกจากนี้ควรทำให้เนื้อหาวิชามีความต่อเนื่องและสอดคล้องกัน มีกระบวนการดำเนินการที่ต่อเนื่องและสอดคล้องกัน

การจัดกิจกรรมเกมกระดาน เป็นการที่สมาชิกในกลุ่มทุกคนได้มีส่วนช่วยในการเล่นเกม การวางแผนและออกแบบในการสร้างเกม การสร้างเกม และการเล่นเกมที่สร้างขึ้น จะช่วยให้เด็กเพิ่มความสามารถในทักษะการทำงานร่วมกันได้ เด็กสามารถบอกอารมณ์ความรู้สึกของเพื่อน ตอบสนองอารมณ์ความรู้สึกของเพื่อน รู้จักการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเล่นหรือทำงานร่วมกัน ให้ประสบความสำเร็จ รวมทั้งแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของกลุ่มในการเล่นหรือทำงานร่วมกัน เด็กเกิดความสนุกสนานและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ รวมทั้งมีความรับผิดชอบในการทำงานเพิ่มขึ้นด้วย ดังนั้น เมื่อเด็กได้รับการจัดกิจกรรมเกมกระดานยังทำให้เด็กได้รับการพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันสูงยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการศึกษาครั้งนี้

1.1 ครูสามารถนำวิธีการจัดกิจกรรมเกมกระดานไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ เนื่องจากทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทักษะชีวิตที่สำคัญในอนาคต โดยหากครูนำวิธีการจัดกิจกรรมเกมกระดานไปบูรณาการในหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ ควรมีการปรับรูปแบบเกมหรือคำถามให้เหมาะสมกับเนื้อหา

1.2 ครูที่จะนำวิธีการจัดกิจกรรมเกมกระดานไปใช้ ควรศึกษาลักษณะและวิธีการจัดกิจกรรมเกมกระดานให้เข้าใจก่อนนำไปใช้จริง รวมทั้งควรการมีวางแผนในการเตรียมเนื้อหาที่น่าสนใจในการจัดกิจกรรมเกมกระดาน ข้อคำถามปลายเปิดเพื่อกระตุ้นความคิดของเด็กและเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่สอน การแบ่งกลุ่มเด็กแบบคณะเพศ คณะความสามารถ การกำหนดบทบาทสมาชิก การเตรียมอุปกรณ์ รวมถึงการเตรียมความพร้อมของครูในการอธิบาย ให้คำแนะนำ และดูแลเด็กระหว่างทำกิจกรรมเกมกระดาน เพื่อให้เด็กได้ฝึกปฏิบัติอย่างเต็มประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะจากการศึกษาในครั้งต่อไป

2.1 ครูควรนำวิธีการจัดกิจกรรมเกมกระดานไปศึกษาต่อยอดกับหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ หรือบูรณาการกับกิจกรรมอื่นๆ โดยอาจปรับกิจกรรมหรือเกมกระดานอื่นๆ เพิ่มเติม ให้สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ หรือกิจกรรมอื่นๆ เช่น การจัดประสบการณ์แบบโครงการ การจัดประสบการณ์เรียนรู้ธรรมชาติเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นต้น

รวมถึงต้องคำนึงถึงความพร้อมในการเตรียมอุปกรณ์และการจัดสถานที่เพื่อให้ได้ผลการศึกษาที่แตกต่างกันออกไป

2.2 ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการใช้กิจกรรมเกมกระดานสามารถพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัยได้ โดยครูสามารถนำวิธีการจัดกิจกรรมเกมกระดานไปศึกษาส่งเสริมหรือพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ ของเด็กปฐมวัย เช่น การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทักษะทางคณิตศาสตร์ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง (References)

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564). กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- _____. (2561). คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กรุงเทพธุรกิจ. (2560). 'บอร์ดเกม' เครื่องมือพัฒนาคน-เปิดมุมมองด้านจิต. กรุงเทพมหานคร: กรุงเทพธุรกิจ.
- ชัยฤทธิ์ ศิลาเดช. (2545). คู่มือการเขียนแผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพมหานคร: แม็ค.
- ณัฐิกา หลอดแก้ว. (2552). ผลการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียแบบร่วมมือ ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์และพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม วิชาคอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการเบื้องต้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบางปลาม้า "สูงสูดผดุงวิทย". การศึกษาค้นคว้าอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทิตนา แคมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2555). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 16. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัชรัตน์ ศรีวิลาส. (2561). ผลของบอร์ดเกมที่มีต่อการเพิ่มความจำขณะทำงานด้านภาพ และมิติสัมพันธ์ของเด็กก่อนวัยเรียน. วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาคลินิก และชุมชน, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วรพร สิทธิพรสุวรรณ. (2561). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการสอนแบบคาริเซลร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา: 14(1): 76-90.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). รายงานการวิจัยแนวทางการพัฒนาการศึกษาไทยกับการเตรียมความพร้อมสู่ศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: พริกหวานกราฟฟิค.

-
- Assessment and Teaching of 21st Century Skills. (2012). *What are 21st century skills?*. Retrieved February 5, 2023, from <http://atc21s.org>.
- GameHubHQ (2018) Moe (2021). *Types of Board Games*. Retrieved February 5, 2023, from <https://gamehubhq.com/types-of-board-games>.
- OECD. (2018). *Social and emotional skills for student success and well-being : Conceptual framework for the OECD study on social and emotional skills*. Retrieved February 5, 2023, from https://www.oecd-ilibrary.org/education/social-and-emotional-skills-for-student-success-and-well-being_db1d8e59-en.