บทความวิจัย

การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา แบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการ ประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3

*ปนัดดา ชาลี**
โรงเรียนเทศบาลขามใหญ่บ้านหนองไผ่ สังกัดกองการศึกษา เทศบาลตำบลขามใหญ่
อีเมล: Panada.c@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น 2) หาประสิทธิภาพของรูปแบบตามเกณฑ์ 80/80 3) เปรียบเทียบพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้รูปแบบ และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การวิจัยใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนาร่วมกับแบบแผนการทดลองแบบ One-Group Pretest–Posttest Design กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 15 คน ได้มาจากการเลือกแบบทั้งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้จำนวน 24 แผน แบบทดสอบพัฒนาการด้านสติปัญญา แบบสังเกตพฤติกรรมและแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติอนุมาน ได้แก่ Dependent t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 2) รูปแบบมีประสิทธิภาพ 86.67/92.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 3) เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการด้านสติปัญญาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) เด็กมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมในระดับมาก ดังนั้น สถานศึกษาและครูผู้สอนระดับปฐมวัยควรนำรูปแบบการจัดประสบการณ์แบบเรียนปนเล่นนี้ไปประยุกต์ใช้ โดยปรับให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน ทรัพยากรและสภาพแวดล้อม เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: เกมการศึกษา, เรียนปนเล่น, การจัดประสบการณ์การเรียนรู้, พัฒนาการด้านสติปัญญา, เด็กปฐมวัย
Received: 1 February, 2026, Revised: 26 March, 2026, Accepted: 2 April, 2026

*** Corresponding author**

Copyright © Eastern University of Management and Technology

DEVELOPMENT OF A PLAY-BASED LEARNING EXPERIENCE MODEL USING EDUCATIONAL GAMES EMPHASIZING COLLABORATIVE PROCESSES THROUGH CREATIVE MEDIA TO ENHANCE COGNITIVE DEVELOPMENT OF KINDERGARTEN LEVEL 3 CHILDREN

*Panadda Chalee**
Kham Yai Ban Nong Phai Municipal School
Under the Education Division, Kham Yai Subdistrict Municipality
Email: Panada.c@gmail.com

Abstract

The purposes of this research were to 1) develop a learning experience model based on educational games with a play-based approach, 2) determine the efficiency of the developed model based on the 80/80 criterion, 3) compare the cognitive development of early childhood students before and after the implementation of the model, and 4) examine the satisfaction of early childhood students toward the learning experience model. This study employed a Research and Development (R&D) approach in conjunction with a One-Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of 15 kindergarten level 3 students, selected by intact group sampling. The research instruments included the learning experience model, 24 lesson plans, a cognitive development test, a behavioral observation form, and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using descriptive statistics, including mean and standard deviation, and inferential statistics, specifically the dependent t-test.

The results revealed that 1) the developed model was appropriate and consistent with the Early Childhood Education Curriculum B.E. 2017; 2) the model achieved an efficiency of 86.67/92.00, which was higher than the standard criterion of 80/80; 3) the students' cognitive development after the implementation was significantly higher than before at the .05 level; and 4) the students reported a high level of satisfaction toward the learning activities. Therefore, educational institutions and early childhood educators should apply this play-based learning experience model, adapting it to suit the learners' context, available resources, and environment, to promote sustainable cognitive development.

Keywords: Educational Games, Play-Based Learning, Learning Experience Management, Cognitive Development, Early Childhood

Copyright © Eastern University of Management and Technology
UMT Poly Journal ISSN: 3088-1269

บทนำ (Introduction)

การจัดการศึกษาปฐมวัยเป็นช่วงเวลาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่สมองมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะด้านสติปัญญา ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ในระยะยาว งานวิจัยด้านพัฒนาการเด็กชี้ให้เห็นว่าในช่วงอายุ 3–6 ปี สมองของเด็กสามารถพัฒนาได้ถึงร้อยละ 80 ของศักยภาพทั้งหมด ส่งผลให้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในช่วงวัยนี้มีบทบาทสำคัญต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และการปรับตัวของเด็กในอนาคต ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาการศึกษาปฐมวัยอย่างต่อเนื่อง โดยกำหนดนโยบายให้มุ่งพัฒนาเด็กอย่างรอบด้านทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ และแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) นอกจากนี้ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ยังเน้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และการเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างมีความหมาย เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามพัฒนาการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) นักวิชาการไทยร่วมสมัย เช่น ทิศนา แขมมณี (2560) และวัชรา เล่าเรียนดี (2561) ต่างเห็นตรงกันว่าการจัดการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยควรเน้นการเปิดโอกาสให้เด็กได้คิด วิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองมากกว่าการรับความรู้จากครูเพียงฝ่ายเดียว อย่างไรก็ตาม จากรายงานการประเมินคุณภาพภายนอกของสถานศึกษาปฐมวัยพบว่ายังมีสถานศึกษาจำนวนไม่น้อยที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่ต่อเนื่อง ขาดการบูรณาการทักษะด้านสติปัญญา และไม่สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ส่งผลให้เด็กปฐมวัยบางส่วนยังไม่สามารถพัฒนาศักยภาพทางสติปัญญาได้อย่างเต็มที่ (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน), 2562)

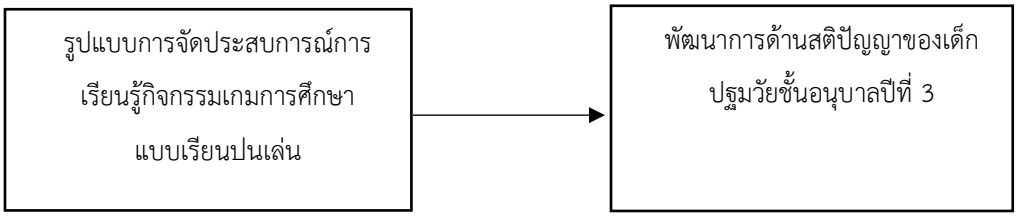
แนวคิดการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในวงการศึกษาปฐมวัยว่าเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก และช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางสติปัญญาอย่างเป็นระบบ งานวิจัยในช่วง 5 ปีที่ผ่านมาได้ยืนยันว่าการเรียนรู้ผ่านการเล่นสามารถเพิ่มความสามารถด้านการคิด การแก้ปัญหา และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของเด็กได้อย่างมีนัยสำคัญ นักวิชาการไทย เช่น สุรางค์ โค้วตระกูล (2560) อธิบายว่าการเล่นเป็นกระบวนการที่ช่วยกระตุ้นการใช้เหตุผลและการเชื่อมโยงประสบการณ์ของเด็ก ขณะที่ อารี พันธ์มณี (2561) ชี้ให้เห็นว่าการผสมผสานการเล่นเข้ากับเนื้อหาการเรียนรู้ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ กิจกรรมเกมการศึกษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะด้านสติปัญญา เช่น การสังเกต การจำแนก การจัดหมวดหมู่ และการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นรูปธรรม (ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2561) นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมที่เน้นการทำงานร่วมกันยังสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการเรียนรู้ร่วมกัน (วิจารณ์ พานิช, 2563) การใช้สื่อสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับบริบทชีวิตประจำวัน เช่น เกมจากวัสดุใกล้ตัว หรือสื่อที่สะท้อนวัฒนธรรมท้องถิ่น ยังช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีการนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในทางปฏิบัติ แต่จากการทบทวนวรรณกรรมและรายงานการติดตามผลการจัดการศึกษาปฐมวัยพบว่ายังขาดรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษาที่มีโครงสร้างชัดเจน มีขั้นตอนเป็นระบบ และสามารถประเมินผลพัฒนาการด้านสติปัญญาได้อย่างครอบคลุม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2564)

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นความจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของการศึกษาปฐมวัยในประเทศไทย โดยเฉพาะเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 ซึ่งเป็นช่วงรอยต่อสำคัญก่อนเข้าสู่การศึกษาระดับประถมศึกษา การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่นที่เน้นกระบวนการประสานความร่วมมือผ่านสื่อสร้างสรรค์ จึงเป็นแนวทางที่มุ่งสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างชัดเจน

Copyright © Eastern University of Management and Technology

สามารถนำไปใช้ได้จริง และตอบสนองต่อความแตกต่างของผู้เรียน รูปแบบดังกล่าวเน้นการมีส่วนร่วมของเด็ก การทำงานกลุ่ม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสะท้อนผลการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ (วัชรา เล่าเรียนดี, 2561; ทิศนา แขมมณี, 2560) นอกจากนี้ การประเมินผลตามสภาพจริงโดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เช่น แบบสังเกตพฤติกรรม แบบทดสอบ และแบบสอบถามความพึงพอใจ ยังช่วยสะท้อนพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กได้อย่างครอบคลุมและเป็นรูปธรรม (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา, 2562) ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้จึงมีความสำคัญทั้งในเชิงวิชาการและเชิงปฏิบัติ โดยสามารถเป็นต้นแบบในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น และเป็นแนวทางให้ครูปฐมวัยนำไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กไทยอย่างยั่งยืน

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Objective of the Research)

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น
3. เพื่อหาประสิทธิภาพของรูปแบบตามเกณฑ์ 80/80
4. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้รูปแบบ
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

วิธีวิจัย (Research Methodology)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) ดำเนินการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน การพัฒนารูปแบบ การทดลองใช้ และการประเมินผล โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest–Posttest Design

กลุ่มตัวอย่างคือเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 15 คน ได้มาจากการเลือกแบบทั้งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้จำนวน 24 แผน แบบทดสอบพัฒนาการด้านสติปัญญา แบบสังเกตพฤติกรรม และแบบสอบถามความพึงพอใจ

Copyright © Eastern University of Management and Technology

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติอนุมาน ได้แก่ Dependent t-test เพื่อเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการทดลอง

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล (Research Conclusions and Discussion)

การนำเสนอผลการวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการประสานความร่วมมือผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา แบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการประสานความร่วมมือ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

(1) ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม

(2) ขั้นกิจกรรมเกมการศึกษา

(3) ขั้นเรียนรู้แบบร่วมมือ

(4) ขั้นสะท้อนผลการเรียนรู้



ภาพประกอบที่ 2 รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น

Copyright © Eastern University of Management and Technology

ตอนที่ 2 ผลการหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น

ผลการหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น ดำเนินการตามแนวคิดการหาประสิทธิภาพ E1/E2 โดยมีเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้เท่ากับ 80/80 ผลการทดลองใช้รูปแบบกับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 15 คน พบว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น (E1/E2)

รายการประเมิน	รายละเอียดการประเมิน	คะแนน	คะแนนเต็ม	ร้อยละ	สรุประดับ
E1	คะแนนระหว่างเรียนจากแบบสังเกตพฤติกรรมพัฒนาการด้านสติปัญญา (4 ข้อ × 15 คน)	156	180	86.67	สูง
E2	คะแนนหลังเรียนจากแบบทดสอบความพร้อมทางสติปัญญา (20 ข้อ × 15 คน)	276	300	92.00	สูงมาก
E1/E2	ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกมการศึกษา	–	80 / 80	86.67/ 92.00	ผ่านเกณฑ์

จากตาราง พบว่าจากการประเมินประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 พบว่า ชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพระหว่างเรียน (E1) เท่ากับ 86.67 และประสิทธิภาพหลังเรียน (E2) เท่ากับ 92.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ทั้งสองค่า แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมเกมการศึกษามีคุณภาพและเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบค่า E1 และ E2 พบว่า ค่า E2 สูงกว่า E1 สะท้อนให้เห็นว่า ระหว่างการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยอยู่ในช่วงของการเรียนรู้ ฝึกฝน และปรับตัวต่อรูปแบบการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกมการศึกษา ขณะที่หลังการจัดกิจกรรม เด็กสามารถเข้าใจเนื้อหา เกิดการเรียนรู้ที่คงทน และสามารถนำความรู้และทักษะด้านสติปัญญาไปใช้ได้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นอย่างชัดเจน

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่นที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด และสามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัยทั้งในระหว่างการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิผล เหมาะสมสำหรับนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในบริบทสถานศึกษา

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัยหลังการใช้รูปแบบ

ผลการเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่าการใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัยได้อย่างเป็นรูปธรรม

Copyright © Eastern University of Management and Technology

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ผลการศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่มีต่อรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการประสานความร่วมมือผ่านสื่อสร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิเคราะห์ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (n = 15)

ความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้เกมการศึกษารูปแบบเล่นปนเรียนฯ	($\overline{X}$)	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
1. ข้าพเจ้าชอบและสนใจเข้าร่วมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมการศึกษารูปแบบเรียนปนเล่นฯ	2.85	0.37	มาก
2. ข้าพเจ้ารู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เข้าร่วมกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมการศึกษารูปแบบเรียนปนเล่นฯกับเพื่อนๆและคุณครู	2.80	0.41	มาก
3. ข้าพเจ้าชอบกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาที่พัฒนาทักษะการเรียนรู้ทางทางด้านสติปัญญา	2.75	0.44	มาก
4. ข้าพเจ้าชอบกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาที่ได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง	2.80	0.41	มาก
5. ข้าพเจ้าชอบกิจกรรมการเรียนรู้เกมการศึกษาที่ได้แสดงความคิด จินตนาการด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ทางทางด้านสติปัญญา	2.80	0.41	มาก
6. ข้าพเจ้าชอบสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่นำมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่พัฒนาทักษะการเรียนรู้ทางทางด้านสติปัญญา	2.75	0.44	มาก
7. ข้าพเจ้าชอบเล่นสื่อเกมการศึกษาที่เน้นความสนุกสนาน และได้รับความรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้ทางด้านสติปัญญา	2.65	0.49	มาก
8.ข้าพเจ้าชอบเล่นเกมการศึกษาคนเดียวหรือชอบเล่นเกมการศึกษากับเพื่อนที่สนิทด้วยเท่านั้น	2.75	0.44	มาก
9. ข้าพเจ้าชอบกิจกรรมเกมการศึกษาที่เกี่ยวกับเรื่องทางด้านสติปัญญา ประกอบกับความสนุกสนาน	2.70	0.47	มาก
10. ข้าพเจ้าชอบกิจกรรมเกมการศึกษาที่ต้องใช้ทักษะการเรียนรู้ทางทางด้านสติปัญญา	2.80	0.41	มาก
คะแนนรวม	2.77	0.43	มาก

จากตาราง พบว่าเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พัฒนาด้านสติปัญญา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกข้อ เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก คือ ข้าพเจ้าชอบและสนใจเข้าร่วมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษารูปแบบเรียนปนเล่นฯ ข้าพเจ้ารู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เข้าร่วมกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษารูปแบบเรียนปนเล่นฯ กับเพื่อนๆและคุณครู ข้าพเจ้าชอบกิจกรรมที่ได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ตามลำดับ

Copyright © Eastern University of Management and Technology

อภิปรายผล (Discussion)

การอภิปรายผลการวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่น เน้นกระบวนการประสานความร่วมมือผ่านสื่อสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

ประเด็นแรก ผลการพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ พบว่ารูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และบริบทของผู้เรียน ทั้งในด้านเนื้อหา ขั้นตอนการจัดกิจกรรม และลักษณะการมีส่วนร่วมของเด็ก โดยรูปแบบที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยขั้นตอนที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การทำกิจกรรมเกมการศึกษา การเรียนรู้แบบร่วมมือ และการสะท้อนผลการเรียนรู้ ซึ่งลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget ที่อธิบายว่าการเรียนรู้ของเด็กเกิดจากการลงมือกระทำและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งสอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky ที่เน้นบทบาทของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการพัฒนาการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างเต็มที่ (ทิศนา แขมมณี, 2560)

ประเด็นที่สอง ผลการหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ พบว่ารูปแบบมีประสิทธิภาพ 86.67/92.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 แสดงให้เห็นว่ารูปแบบสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในระหว่างเรียนและหลังเรียน โดยเฉพาะค่าประสิทธิภาพหลังเรียนที่สูงกว่า สะท้อนให้เห็นว่าเด็กสามารถเกิดความเข้าใจและพัฒนาทักษะด้านสติปัญญาได้อย่างต่อเนื่องหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรม ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการออกแบบกิจกรรมที่ให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงและเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่ช่วยกระตุ้นการคิดและการแก้ปัญหา (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2560) รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่าการจัดกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญ

ประเด็นที่สาม ผลการศึกษาพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย พบว่าเด็กมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในด้านการคิดวิเคราะห์ การจำแนก และการแก้ปัญหา ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นขั้นตอนและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget เกี่ยวกับกระบวนการปรับโครงสร้างทางสติปัญญา (Cognitive Development) และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2561) ที่พบว่าการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยสามารถพัฒนาทักษะทางสติปัญญาได้ดีกว่าวิธีการสอนแบบเดิม

ประเด็นที่สี่ ผลการศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ พบว่าเด็กมีความพึงพอใจในระดับมาก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการเล่น การมีส่วนร่วม และการทำงานร่วมกัน สามารถสร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ได้ ทั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky ที่เน้นความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และแนวคิดของวิจารณ์ พานิช (2563) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้ที่มีคุณภาพต้องเกิดจากการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ร่วมกัน

โดยสรุป รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่นที่พัฒนาขึ้น เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสม มีประสิทธิภาพและสามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัยได้อย่างแท้จริง ทั้งนี้ความสำเร็จของรูปแบบเกิดจากการบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ และการใช้สื่อสร้างสรรค์เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ

Copyright © Eastern University of Management and Technology

ข้อเสนอแนะ (Suggestion)

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมเกมการศึกษาแบบเรียนปนเล่นสามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ครูผู้สอนในระดับปฐมวัยสามารถนำรูปแบบดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน โดยควรปรับให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน สภาพแวดล้อม และทรัพยากรที่มีอยู่ นอกจากนี้ ควรให้ความสำคัญกับการออกแบบกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของเด็ก การทำงานร่วมกัน และการใช้สื่อสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความหมายและยั่งยืน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการขยายขอบเขตของการวิจัยโดยเพิ่มขนาดกลุ่มตัวอย่างให้มากขึ้น เพื่อให้สามารถอ้างอิงผลการวิจัยในวงกว้างได้มากยิ่งขึ้น รวมทั้งควรมีการทดลองใช้รูปแบบในบริบทที่หลากหลาย เช่น โรงเรียนในเขตเมืองและชนบท เพื่อศึกษาความแตกต่างของผลลัพธ์ นอกจากนี้ ควรเพิ่มการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติขั้นสูง เช่น การวิเคราะห์ความแปรปรวน หรือการวิเคราะห์องค์ประกอบ เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย และควรพัฒนาตัวชี้วัดพัฒนาการด้านสติปัญญาให้ครอบคลุมทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดเชิงบริหาร (Executive Function) รวมทั้งการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลร่วมกับกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของโลกยุคใหม่

เอกสารอ้างอิง (References)

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ทิศนา แขมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2561). *จิตวิทยาการบริหารงานบุคคล*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมกรุงเทพ.

วัชรา เล่าเรียนดี. (2561). *การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิจารณ์ พานิช. (2563). *การเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคม.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579*. กรุงเทพฯ: พริกหวาน กราฟฟิค.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). *รายงานการติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษาปฐมวัยของประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน). (2562). *รายงานผลการประเมินคุณภาพภายนอกระดับปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: สมศ.

สุรางค์ โค้วตระกูล. (2560). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อารี พันธ์มณี. (2561). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Copyright © Eastern University of Management and Technology