



กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
Strategy and process of developing educational game for early childhood.

รวีพร จรุงพันธ์เกษม

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนจากงบประมาณผลประโยชน์ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2558
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลยุทธ์การพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย และเพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางการตรวจสอบความถูกต้อง และเที่ยงตรงของเนื้อหา จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเกมการศึกษา จำนวน 17 คน เลือกโดยเฉพาะเจาะจงในเขตภาคกลาง

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับกลยุทธ์การพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ดังนี้ 1) รูปแบบเกมการศึกษาที่สอดคล้องไปในทางเดียวกัน 2) ความนิยมของเกมทางการศึกษาผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความเห็นว่า เกมจับคู่ภาพ เกมโดมิโน เกมการเรียงลำดับ เกมการจัดหมวดหมู่ การสังเกตรายละเอียดของภาพ และเกมพื้นฐานการบวกมีความนิยมสำหรับใช้สอนสำหรับเด็กปฐมวัย 3) กลยุทธ์การพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความเห็นว่าควรที่จะศึกษาหลักในการนำเกมการศึกษามาใช้ประกอบการเรียนการสอน และศึกษาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้นๆ ก่อนการสอนในวิชาต่างๆ 4) กระบวนการการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความเห็นว่าควรทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาด้วย และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง 5) เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาเกม ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความเห็นว่าเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาเกมแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ เกมคอมพิวเตอร์ และเกมที่ครูประดิษฐ์ขึ้นเอง 6) แนวทางของเกมทางการศึกษาในอนาคตผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความเห็นว่าในอนาคตทางโรงเรียนอาจจะใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยเสริมนอกเหนือจากการเล่นเกมจากกระดาษภาพ เช่น ให้เด็กเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์พกพา 7) ปัญหาและอุปสรรคผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความเห็นว่า ไม่มีงบประมาณ ในการจัดซื้ออุปกรณ์ และอบรมให้ความรู้ครูในการพัฒนาเกม 8) ข้อเสนอแนะ คือ จัดให้มีเกมแบบสำเร็จรูป และส่งเสริมงบประมาณในการซื้ออุปกรณ์และส่งครูไปอบรมมากขึ้น และจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ดังนี้ มีกลยุทธ์การพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย 5 กลยุทธ์ ได้แก่ กลยุทธ์ที่ 1 เพิ่มทักษะความรู้ของครู กลยุทธ์ที่ 2 ศึกษารายละเอียดของเกมประเภทต่างๆ กลยุทธ์ที่ 3 ทำการสร้างเกม กลยุทธ์ที่ 4 กำหนดระยะเวลาในการเล่นเกม และกลยุทธ์ที่ 5 การประเมินผล และมีกระบวนการและแนวทางในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย 4 ด้าน ได้แก่ ประเภทของเกม เครื่องมือที่ใช้เล่นเกม กฎกติกาต่างๆ และแนวทางในการเล่นเกม

Abstract

This research aims to study strategies required for developing educational game for preschool students and the development processes involved. The sampling groups used in this research included 3 content specialists whose responsibility is to verify the content of the games and 17 specialists on educational game. The sampling groups are selected particularly from the central region of Thailand.

The research findings reveal the insights from the majority of specialists on development of educational games for preschool children as follow: games such as picture-matching, domino, object ordering, object categorizing, detail observing and number addition & subtraction games are popular for teaching. Moreover, the principles for applying educational games with lessons should be incorporated in the development of game strategies. In addition, the main objectives and the development process of games should focus primarily on their ability to draw attention from students as well as the fun of playing and allowing students to practice lessons and participate in class activities. The tools used for developing games are computers and devices created by teachers themselves. As for the future of educational game, the trend is the more involvement of technology through the use of computer or mobile devices. Problems in game development include limited budget for purchasing hardware and devices. On top of that, training on game development is much needed among teachers. The research results can be concluded with the following 5 strategies for preschool students: 1) enhance teachers' knowledge and skills 2) study details of different kinds of games 3) develop games 4) determine time used for playing game 5) evaluate the process of game development in 4 areas including type of game, devices used, rules and playing instruction.

กิติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง “กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย” มีความมุ่งหวังที่จะศึกษา และหาคำตอบของกลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งจะได้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย และผู้สอนสาขาการออกแบบและผลิตภัณฑ์ ให้มีความทันสมัยและเป็นปัจจุบัน และมีการพัฒนาการเรียนการสอนที่ดียิ่งขึ้นต่อไป

ขอขอบคุณคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ให้การสนับสนุนการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ และงานวิจัยสำเร็จลุล่วงลงด้วยดีโดยได้รับความกรุณาจากผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ปราณี งามขำ อาจารย์वासนา นวกุล อาจารย์กะวิน เรืองเกิดกรรม อาจารย์อัมพร กิมเกิด อาจารย์สมพร พงษ์ดี อาจารย์สมกิจ ยงเขตรกิจ อาจารย์รัชณี คล้ายอ้น อาจารย์ยุวดี โสภาศรี อาจารย์พัชรี เตชะนา อาจารย์กันยารัตน์ บัวผัน อาจารย์จิรพร ภัคดี อาจารย์อุมาพร เส็งจิ้น อาจารย์ธัญธรณ์ ธนัสศิริพัฒน์ อาจารย์ชินษฐา เอี่ยมโอษฐ์ อาจารย์เหมวดี เทียมคำ อาจารย์ปราณี ไพบูลย์ วิวัฒนา และอาจารย์ชัยพฤกษ์ เทียนลำ ที่ท่านกรุณาสละเวลาให้ความคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบคุณอาจารย์พงษ์พิทักษ์ ศรีลัมพ์ ที่ให้ข้อมูลสนับสนุนในงานวิจัย ทำให้งานวิจัยเสร็จสมบูรณ์ตามแผนที่ได้กำหนดไว้

ผู้วิจัย

กันยายน 2558



สารบัญ

| | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย | ก |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ | ข |
| กิตติกรรมประกาศ | ค |
| สารบัญ | ง |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา | 1 |
| วัตถุประสงค์ของการวิจัย | 2 |
| ขอบเขตของการวิจัย | 2 |
| กรอบแนวคิดในการวิจัย | 2 |
| วิธีดำเนินการวิจัย | 3 |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย | 3 |
| บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 4 |
| กลยุทธ์และกระบวนการ | 4 |
| หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2546 | 6 |
| ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับเกมการศึกษา | 12 |
| ประโยชน์ของการนำเกมมาใช้ประกอบการสอน | 15 |
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 16 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย | 20 |
| การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน | 20 |
| เครื่องมือในการวิจัย | 20 |
| การวิเคราะห์ข้อมูล | 22 |
| สรุปและปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ | 22 |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 23 |
| ผลการวิจัย | 23 |
| ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 28 |
| บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ | 30 |
| สรุปผลการวิจัย | 30 |
| อภิปรายผล | 32 |
| ข้อเสนอแนะ | 34 |
| บรรณานุกรม | 36 |
| ภาคผนวก | 39 |
| ประวัติผู้วิจัย | 67 |

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาเด็กให้เกิดการเรียนรู้เป็นการพัฒนาในรูปแบบบูรณาการ เพื่อให้เด็กเกิดพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา โดยเฉพาะด้านสติปัญญาในช่วง 4 ปีแรกของวัยเด็ก สมองจะเจริญเติบโตถึง 50 % และจะเพิ่มขึ้น 80% เมื่ออายุได้ 8 ปี (Bloom, 1966) การจัดกิจกรรมที่จะส่งเสริมพัฒนาการเด็กให้เกิดประสบการณ์และการเรียนรู้ สมองและระบบประสาทเป็นพื้นฐานของการรับรู้รับความรู้สึกจากอวัยวะรับความรู้สึก ได้เห็น ได้ยิน ได้สัมผัส ได้ชิมรส ได้ดมกลิ่น (พัชรวิทย์ เกตุแก่นจันทร์, 2541) พัฒนาการแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันไปตามวัยและศักยภาพของเด็ก ในการพัฒนาต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ตามแนวคิดของ บลูม (Bloom, 1964) และกรีเซล (Gesell, 1940) วัย 6 ปีแรกมีความสำคัญยิ่งกว่าวัยอื่นๆ ถ้าเด็กไม่ได้รับการพัฒนาอย่างถูกต้องแล้ว ความสามารถในการเรียนรู้จะถูกลบยั้งให้ล่าช้าและชะงักงันได้ เพียเจต์ เจ้าของทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาเชื่อว่าเด็กวัย 2-7 ปีสติปัญญากำลังพัฒนาอยู่ในขั้นก่อนปฏิบัติการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กวัย 4-6 ปี เป็นวัย ที่พัฒนาการทางภาษา ความเข้าใจความหมายของคำและเรื่องราวไม่แจ่มแจ้ง ดังนั้นควรเรียนรู้โดยผ่านการสัมผัส สำรวจ ทดลอง และลงมือกระทำต่อวัตถุต่างๆด้วยตนเอง (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2541) ประสบการณ์ตรงทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดี การได้รับการตอบสนองต่อสิ่งที่เป็นรูปธรรม เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้เห็น ได้ยินได้สัมผัส ได้ชิมรสและได้ดมกลิ่น การจัดกิจกรรมให้เด็กแต่ละวัยจึงควรเน้นประสบการณ์ที่จะนำไปสู่ทักษะการคิดหาเหตุผลและการแก้ไขปัญหาอย่างเหมาะสม การรู้คิดจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัย การรับรู้ประสบการณ์การรับรู้เรื่องภาษา เด็กสามารถพัฒนาได้จากสิ่งที่เห็นและจับต้องเสียก่อนจึงพัฒนาทักษะที่จำเป็น ในการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส เด็กมีโอกาสได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการรับรู้สิ่งต่างๆ พัฒนาการด้านสติปัญญาก็จะเกิดขึ้น การกระตุ้นเด็กให้เกิดการเรียนรู้ เกิดสติปัญญาต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลเพราะเด็กแต่ละคนมีความสามารถในการรับรู้แตกต่างกันตามวุฒิภาวะตามวัย (ขจรศักดิ์ สีเสน, 2545)

ปัจจุบันการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเป็นเรื่องที่กำลังได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง งานวิจัยหลายชิ้นสนับสนุนว่า การใช้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์กับการเรียนการสอนจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและส่งผล ต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ปัจจุบันเกิดแนวคิดในการพัฒนาและทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน โดยใช้การเรียนรู้ผ่านเกม (Games Based Learning) ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษา ที่นำเอาความสนุกสนานของเกม และเนื้อหาบทเรียนวิชาต่างๆ มาผสมผสาน และ ออกแบบให้อยู่ในรูปแบบใหม่เข้าด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อมๆกัน โดยเฉพาะในลักษณะของเกมจำลองสถานการณ์ ที่มีการสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ และมีความท้าทาย ซึ่งรูปแบบของเกมการศึกษาในปัจจุบันมีความหลากหลายในกระบวนการ ขั้นตอนในการพัฒนาเพื่อให้ได้มาซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้พัฒนามีการปรับเปลี่ยนลักษณะของรูปแบบเกมไปตามกระแสความนิยม และให้ทันต่อกระแสของเทคโนโลยี ซึ่งนับได้ว่าเป็นกลยุทธ์การพัฒนาเกมนำมาใช้เพื่อหวังสร้างความนิยมในการเล่นเกมที่สูงขึ้นนั่นเอง

จากเหตุผลข้างต้นจะเห็นได้ว่ากลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยจะเกิดประโยชน์ในเรื่องของการรับรู้ถึงกลยุทธ์ และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษา

ในปัจจุบัน และเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนพร้อมทั้งเป็นแนวทางในการพัฒนาเกมให้มีความสอดคล้องกับเทคโนโลยีมีลติมีเดีย และเป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนการสอนต่อไปในอนาคต

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษากลยุทธ์การพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
- 2.2 เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
- 2.3 เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ขอบเขตด้านประชากร การวิจัยนี้ศึกษาเฉพาะผู้เชี่ยวชาญทางด้านเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

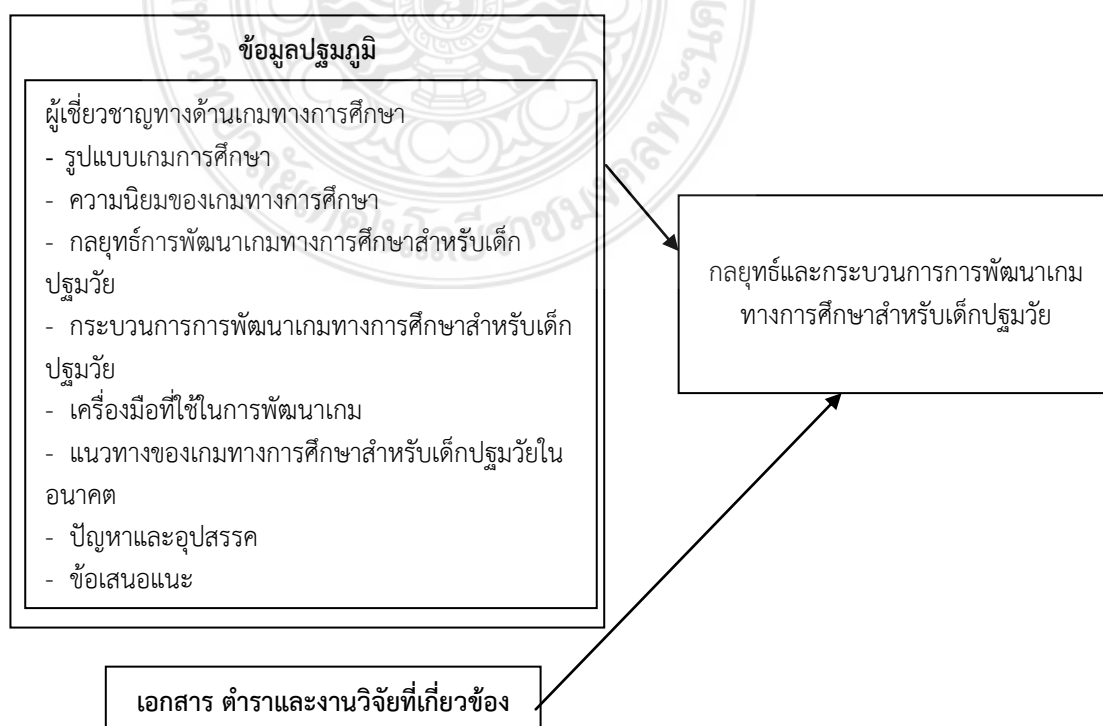
3.2 กลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา ตรวจสอบความถูกต้อง และเที่ยงตรงของเนื้อหา จำนวน 3 คน และเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยโดยเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานด้านผู้บริหาร ผู้สอน หรือเป็นผู้มีประสบการณ์การทำงานทางด้านเกมการศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี เลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 17 ท่าน *(จำนวนผู้เชี่ยวชาญควรเลือกให้มีจำนวนมากเพียงพอเพื่อจะได้ความคิดเห็นใหม่ๆ และได้คำตอบที่มีน้ำหนักความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้นหากมีผู้เชี่ยวชาญจำนวนมากกว่า 17 คนขึ้นไปอัตราความคลาดเคลื่อนจะยิ่งลดน้อยลง ดังนั้นจำนวนผู้เชี่ยวชาญจึงไม่ควรน้อยกว่า 17 คน) (Thomas T.Macmillan, 1917)

3.3 ขอบเขตด้านพื้นที่ ศึกษาเฉพาะเขตภาคกลาง

3.4 ขอบเขตด้านเนื้อหา การวิจัยนี้ศึกษาเฉพาะกลยุทธ์และกระบวนการการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

3.5 ขอบเขตด้านระยะเวลา การวิจัยนี้ใช้ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างวันที่ 1 ตุลาคม 2557 – 30 กันยายน 2558

4. กรอบแนวคิดในการวิจัย



5. วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาในเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยมีขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

- 5.1 ศึกษาตำราวิชาการ งานวิจัย ตลอดจนบทความต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมทางการศึกษา
- 5.2 สังเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาตำราวิชาการ งานวิจัย ตลอดจนบทความต่างๆ นำมาปรับใช้ในงานวิจัย
- 5.3 สร้างแบบสอบถามเพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับกลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
- 5.4 นำข้อมูลมาวิเคราะห์ผลและนำเสนอรายงานวิจัย

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย

- 6.1 ครูผู้สอนได้ทราบถึงรูปแบบเกมการศึกษาในปัจจุบัน
- 6.2 ครูผู้สอนได้ทราบเกี่ยวกับเกมทางการศึกษาที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน
- 6.3 ครูผู้สอนได้ทราบเกี่ยวกับกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
- 6.4 ครูผู้สอนได้ทราบถึงกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
- 6.5 ครูผู้สอนได้ทราบถึงเครื่องมือที่เข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
- 6.6 ครูผู้สอนได้ทราบเกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนาเกมทางการศึกษาในอนาคต
- 6.7 ครูผู้สอนได้ทราบถึงประเด็นปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมทางการศึกษา
- 6.8 ครูผู้สอนได้ทราบถึงข้อเสนอแนะต่างๆ ในการพัฒนาเกมทางการศึกษา
- 6.9 ครูผู้สอนมีข้อมูลเพื่อใช้ปรับปรุงหลักสูตรในรายวิชาการออกแบบและผลิตเกม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นพื้นฐาน และแนวทางในการวิจัยดังต่อไปนี้

- 2.1 กลยุทธ์และกระบวนการ
- 2.2 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2546
- 2.3 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับเกมการศึกษา
- 2.4 ประโยชน์ของการนำเกมมาใช้ประกอบการสอน
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 กลยุทธ์และกระบวนการ

2.1.1 ความหมายของกลยุทธ์

คำว่า "Strategy" มาจากคำว่า "Strategos" ในภาษากรีก ที่เกิดจากคำว่า "Stratos" ซึ่งหมายถึง "Army" หรือ "กองทัพ" ผสมกับคำว่า "Agein" ซึ่งหมายถึง "Lead" หรือ "นำหน้า" ซึ่งในทางบริหารได้ตีความหมายว่า "Leading the Total Organization" ทั้งนี้การบริหารองค์กรก็เปรียบเสมือนกับการนำกองทัพไปสู้รบ โดยสิ่งสำคัญที่สุดของการสู้รบก็คือ "การมุ่งที่จะต้องชนะ" (Emphasises Winning) โดยผู้นำจะต้องเป็นผู้กำหนดแผนยุทธศาสตร์ในการสู้รบ (ขับเคลื่อนองค์กร) ไปสู่เป้าหมายที่ตั้งเอาไว้ เช่น การชนะสงคราม (หรือเป้าหมายต่างขององค์กร) (พิริยะ ผลพิรุฬห์, 2552) โดยได้มีผู้ให้นิยามในความหมายต่างๆ ดังนี้

สมชาย ภคภาสน์วิวัฒน์ (2545: 4) กล่าวว่า กลยุทธ์ (Strategy) หมายถึง การตัดสินใจที่สัมพันธ์กับการคาดการณ์การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อม เป็นการตัดสินใจบนฐานของสมมติฐานการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมในอนาคต

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ (2543: 862) กล่าวว่า กลยุทธ์ (Strategy) หมายถึง แผนการปฏิบัติที่อธิบายถึงการจัดสรรทรัพยากรและกิจกรรมอื่นๆ ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและช่วยให้องค์กรบรรลุเป้าหมาย

Johnson (1987) and Johnson and Scholes (1988) (อ้างใน Hutanuwatr, 1998: 22) ได้อธิบายคำว่า "กลยุทธ์" ในรูปของการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ที่ควรคำนึงถึง 6 มิติ คือ

- 1) ทิศทางในระยะยาวขององค์กร
- 2) ขอบเขตของกิจกรรมขององค์กร
- 3) ความเหมาะสมของกิจกรรมองค์กรกับสภาพแวดล้อมที่จะนำไปดำเนินการ
- 4) ความเหมาะสมของกิจกรรมขององค์กรกับศักยภาพทางทรัพยากร
- 5) ความเกี่ยวพันของทรัพยากรหลักขององค์กร
- 6) ความคาดหวังและคุณค่าของผู้มีส่วนได้เสียในองค์กร

ซึ่งสรุปว่า กลยุทธ์ (strategy) หมายถึง วิธีการหรือแผนงานระยะยาวที่กำหนดขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการต่าง ๆ ให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมาย อันเกิดจากการตัดสินใจที่สัมพันธ์กับการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก

2.1.2 กระบวนการ

กระบวนการ หมายถึง ลำดับการของการกระทำ ซึ่งดำเนินต่อเนื่องกันจนสำเร็จลง (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 : 34)

กระบวนการ หมายถึง แนวทางการดำเนินงานเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างมีขั้นตอน ซึ่งวางไว้อย่างเป็นลำดับตั้งแต่ต้นจนจบแล้วเสร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ ขั้นตอนดังกล่าวช่วยให้การดำเนินการมีประสิทธิภาพนำไปสู่ความสำเร็จตามจุดประสงค์และเป้าหมายได้ โดยใช้เวลาและทรัพยากรน้อยที่สุด (วัลลภ กันทรพิศ 2534 : 12)

ดังนั้นสรุปได้ว่า กระบวนการ คือ ขั้นตอนการปฏิบัติงานหรือการทำงานตั้งแต่เริ่มต้นจนงานเสร็จตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้เวลาและทรัพยากรน้อยที่สุด

กระบวนการที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนนั้น มีผู้ทำการรวบรวมไว้ได้หลายกระบวนการ ดังนี้

- 1) กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด
- 2) กระบวนการสร้างความตระหนัก
- 3) กระบวนการสร้างค่านิยม
- 4) กระบวนการเรียน ความรู้ ความเข้าใจ
- 5) กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- 6) กระบวนการปฏิบัติ
- 7) กระบวนการวิทยาศาสตร์
- 8) กระบวนการแก้ปัญหา
- 9) กระบวนการสืบสวนสอบสวน
- 10) กระบวนการทางคณิตศาสตร์
- 11) กระบวนการทางภาษา
- 12) ทักษะกระบวนการ 9 ชั้น
- 13) กระบวนการกลุ่ม

2.1.3 ความจำเป็นที่ต้องใช้กระบวนการ

เหตุผลที่ต้องเน้นกระบวนการในการเรียนการสอนมีดังนี้ คือ

1) เพื่อเตรียมตัวผู้เรียนให้มีความสามารถรับความก้าวหน้า และการเพิ่มพูนของวิทยาการต่าง ๆ ที่มีมากขึ้นทุกวัน ได้ในการเรียนการสอนที่เป็นอยู่ ครูส่วนใหญ่มุ่งเน้นเนื้อหาเนื่องจากต้องการให้นักเรียนได้รับความรู้มาก ๆ ทั้งความรู้เก่าที่เห็นว่ามีสำคัญ และความรู้ใหม่ที่เห็นว่าจะจำเป็นจะต้องรู้ ทำให้ครูผู้สอนเรียกร้องว่าเวลาสอนมีไม่พอหรือเนื้อหามากเกินไปจนครูสอนไม่ทัน จึงแก้ปัญหาโดยเน้นกระบวนการแทนเนื้อหา เพื่อให้เด็กได้นำวิธีการดังกล่าวไปใช้ในการหาความรู้ต่อไป เมื่อเทคนิคการสอนเปลี่ยนไป ครูต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการสอนให้เหมาะสม

2) เพื่อสนองหลักสูตร ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533 ที่เน้นให้นักเรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น การให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะดังกล่าว จะต้องให้เรียนโดยไม่ติดเนื้อหา แต่ติดที่กระบวนการ เด็กจะมีความรู้ติดตัวไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่เขาไม่เคยประสบมาได้

2.1.4 ประโยชน์ของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการ

การจัดการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ดังนี้

- 1) จะช่วยฝึกฝน สร้างเสริมให้ผู้เรียนเกิดการคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น โดยเฉพาะการทำงานอย่างมีระบบมีกระบวนการ
- 2) ผู้เรียนสามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้ มีค่านิยมที่ดีในการทำงานต่อไป ถ้าครูได้ฝึกฝนสร้างเสริมให้ผู้เรียนปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ บ่อยครั้ง กระบวนการต่าง ๆ ก็จะเกิดสะสมขึ้นภายในตัวของผู้เรียนจนติดเป็นกิจนิสัยในการทำงานต่อไป
- 3) ผู้เรียนจะเป็นผู้ที่ทำงานโดยจะนึกถึงความจำเป็น ประโยชน์และคุณค่าของงานที่มีต่อส่วนรวมก่อนที่จะลงมือทำ
- 4) ผู้เรียนจะเป็นผู้ที่มีใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดที่หลากหลาย ไม่ยึดติดความคิดเดียว
- 5) ผู้เรียนจะเป็นผู้ที่ตัดสินใจเลือกแนวทางปฏิบัติอย่างมีเหตุผล ไม่มีความลำเอียง
- 6) ผู้เรียนจะเป็นผู้ที่วางแผนล่วงหน้าก่อนลงมือทำทุกครั้ง
- 7) ผู้เรียนเป็นผู้ที่คอยติดตามตรวจสอบผลงาน และปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นกว่าเสมอ
- 8) ผู้เรียนจะเป็นผู้ที่มีความพอใจในการทำงานและปฏิบัติงานทุกครั้งด้วยความเอาใจใส่อย่างสม่ำเสมอ

2.2 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2546

2.2.1 แนวคิดการจัดการศึกษาปฐมวัย หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 พัฒนาขึ้นมาโดยอาศัยแนวคิดต่อไปนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2548)

2.2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเด็ก พัฒนาการของมนุษย์เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวมนุษย์ เริ่มตั้งแต่ปฏิสนธิต่อเนื่องไปจนตลอดชีวิต ซึ่งครอบคลุมการเปลี่ยนแปลงในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยที่พัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา จะมีความสัมพันธ์และพัฒนาอย่างต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอนไปพร้อมทุกด้านตามวัยและวุฒิภาวะ เมื่อกล่าวถึงพัฒนาการเด็กปฐมวัยจะบ่งบอกถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวเด็กอย่างต่อเนื่องในแต่ละวัย ความหมายและความสำคัญของเด็กปฐมวัย “เด็กปฐมวัย” ตามความหมายของ The National Association for Education of Young Children’s Early Childhood Education Guidelines (Seefeldt & Barbour. 1986 : Preface) ให้ความหมายว่า “เด็กปฐมวัย” หมายถึง เด็กที่มีอายุตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 8 ปี

ส่วนมาสโซเกลีย (Massoglia. 1977: 3) กล่าวว่า เด็กปฐมวัย (Early Childhood) เป็นคำที่ใช้เรียกเด็กที่มีอายุตั้งแต่ปฏิสนธิจนถึง 6 ปี ซึ่งอยู่ในวัยที่คุณภาพของชีวิตทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา กำลังเริ่มต้นพัฒนาอย่างเต็มที่ ھرรษา นิลวิเชียร (2534) กล่าวว่า เด็กปฐมวัยคือวัยตั้งแต่อายุ 2 ปีถึงอายุ 8 ปี และเรียนอยู่ในระดับชั้นอนุบาล หรือเรียนก่อนเกณฑ์บังคับ ยังครอบคลุมถึงเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่หนึ่งและชั้นประถมศึกษาปีที่สอง

กล่าวโดยสรุป เด็กปฐมวัยหมายถึง เด็กที่มีอายุตั้งแต่ปฏิสนธิจนถึง 8 ปี ทั้งในระบบและนอกระบบการศึกษา ซึ่งพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา กำลังพัฒนาอย่างเต็มที่ที่พัฒนาการแต่ละด้านมีทฤษฎีเฉพาะอธิบายไว้และสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาเด็ก อาทิ ทฤษฎีพัฒนาการด้านร่างกายที่อธิบายการเจริญเติบโตและพัฒนาของเด็กว่าลักษณะต่อเนื่อง เป็นลำดับขั้น เด็กจะพัฒนาถึงขั้นใดจะต้องเกิดวุฒิภาวะของความสามารถขั้นนั้นก่อน หรือทฤษฎีพัฒนาการด้านสติปัญญาที่อธิบายว่าเด็กเกิดมาพร้อมความสามารถในการเรียนรู้ซึ่งจะพัฒนาขึ้นตามอายุ

ประสบการณ์ ค่านิยมทางสังคม และสิ่งแวดล้อม หรือทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่อธิบายว่า เด็กจะพัฒนาได้ดีถ้าในแต่ละช่วงอายุเด็กได้รับการตอบสนองในสิ่งที่ตนพอใจ ได้รับความรัก ความอบอุ่นอย่างเพียงพอจาก ผู้ใกล้ชิด มีโอกาสช่วยตนเอง ทำกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและมีอิสระที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่ตนอยากรู้อะไรๆตนเอง ดังนั้น แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาการเด็กจึงเสมือนหนึ่งแนวทางให้พ่อแม่หรือผู้เลี้ยงดูเด็กได้เข้าใจธรรมชาติหรือความสามารถของเด็ก สามารถอบรมเลี้ยงดูและจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมกับวัยและ ความแตกต่างของแต่ละบุคคลในอันที่จะส่งเสริมให้เด็กพัฒนาได้ตามศักยภาพจนบรรลุผลตามเป้าหมายที่ต้องการได้ชัดเจนขึ้น การจัดทำหลักสูตรจึงยึดแนวคิดในการให้ความสำคัญกับความสามารถตามวัยและความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็ก โดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลางของการจัดการศึกษา (Child Center)

2.2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ การเรียนรู้ของมนุษย์มีผลสืบเนื่องมาจากประสบการณ์ต่างๆที่ได้รับในชีวิตประจำวันการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเด็กขึ้นจากกระบวนการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมรอบตัวโดยผู้เรียนจะต้องเป็นผู้กระทำให้เกิดขึ้นด้วยตนเอง มีโอกาสคิดริเริ่มตามความต้องการและความสนใจของตนเอง รวมทั้งอยู่ในบรรยากาศที่เป็นอิสระ อบอุ่น ปลอดภัย ดังนั้น การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมโอกาสการเรียนรู้ของเด็กให้เป็นไปตามศักยภาพที่มีอยู่นอกจากนี้การเรียนรู้ยังเป็นพื้นฐานของพัฒนาการในระดับที่สูงขึ้น โดยที่คนเราเรียนรู้มาตั้งแต่เกิดตามธรรมชาติก่อนที่จะเข้ามาสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย การจัดทำหลักสูตรจึงยึดแนวคิดที่สนับสนุนให้เด็กเรียนรู้จากประสบการณ์จริงด้วยตัวเอง ในสภาพแวดล้อมที่เป็นอิสระ เอื้อต่อการเรียนรู้ และมีการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของเด็กแต่ละคน

2.2.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก การเล่นถือเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตของเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกต สำรวจสิ่งต่างๆรอบตัวมีโอกาสทำการทดลอง สร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหาและค้นพบความเป็นจริงของโลกภายนอกด้วยตนเอง การเล่นจะมีอิทธิพลและมีผลต่อการเจริญเติบโต ช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ขณะเล่นเด็กมีโอกาสนเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกาย ได้ใช้ประสาทสัมผัสและการรับรู้ผ่านคลายอารมณ์ตั้งเครียด แสดงออกถึงความเป็นตนเองและเรียนรู้ความรู้สึกของผู้อื่น การเล่นจึงเป็นเหมือนสื่อกลางให้เด็กสร้างประสบการณ์เรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัว เรียนรู้ความเป็นอยู่ของผู้อื่น สร้างความสัมพันธ์อยู่ร่วมกับผู้อื่นและกับธรรมชาติรอบตัว ดังนั้นการจัดทำหลักสูตรจึงถือว่า“การเล่น” อย่างมีจุดมุ่งหมายเพื่อการเรียนรู้เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการประสบการณ์ให้กับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ปี

2.2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและสังคม บริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่หรือแวดล้อมตัวเด็ก ทำให้เด็กแต่ละคนเติบโตขึ้นมาที่มีคุณลักษณะที่แตกต่างกันไป หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยฉบับนี้ถือว่าพ่อแม่หรือผู้เลี้ยงดูเด็กจำเป็นต้องเข้าใจและยอมรับว่าวัฒนธรรมและสังคมที่แวดล้อมตัวเด็กมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การพัฒนาศักยภาพ และการพัฒนาการของเด็กแต่ละคน ผู้เลี้ยงดูเด็กจำเป็นต้องให้ความสำคัญและเรียนรู้วิธีการดำเนินชีวิต ครอบครัว และชุมชน ตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของเด็กที่ตนรับผิดชอบ เพื่อช่วยให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างเหมาะสม เกิดการเรียนรู้และมีความภูมิใจในสังคม-วัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่และสามารถยอมรับผู้อื่นที่มาจากพื้นฐานเหมือนหรือต่างจากตนได้อย่างราบรื่น มีความสุข

2.2.2 ปรัชญาการศึกษาปฐมวัย

การศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 5 ปี บนพื้นฐาน การอบรมเลี้ยงดู และการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติ และพัฒนาการของเด็กแต่ละคนตาม

ศักยภาพ ภายใต้บริบทของสังคม วัฒนธรรม ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเองและสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2548)

2.2.3 หลักการของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

หลักการของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 มีสาระสำคัญดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2548) เด็กทุกคนมีสิทธิ์ที่จะได้รับการอบรมเลี้ยงดู และส่งเสริมพัฒนาการ ตลอดจนการเรียนรู้ที่เหมาะสม ด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ตระหนักรู้ระหว่างเด็กกับพ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูหรือบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถในการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา เพื่อให้เด็กมีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการทุกด้านอย่างสมดุล เต็มศักยภาพ บรรลุตามปรัชญาการศึกษาปฐมวัย โดยมีหลักการดังนี้

2.2.3.1 ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกประเภท

2.2.3.2 ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดู และให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล วิถีชีวิตของเด็กตามบริบทชุมชนสังคม วัฒนธรรมไทย

2.2.3.3 พัฒนาเด็กโดยองค์รวม ผ่านการเล่นกิจกรรม และกิจกรรมบูรณาการ สาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย

2.2.3.4 จัดประสบการณ์การเรียนรู้ ให้สามารถดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุข

2.2.3.5 ประสานความร่วมมือกันระหว่างครอบครัว ชุมชน และสถานศึกษาในการพัฒนาเด็ก

2.2.4 จุดหมายของการศึกษาปฐมวัย

จุดหมายของการศึกษาปฐมวัยมุ่งให้เด็กมีพัฒนาการที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งทาง ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เมื่อเด็กจบการศึกษาปฐมวัย เด็กจะบรรลุมาตรฐานคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่กำหนดไว้ในจุดหมาย 12 ข้อ และแต่ละช่วงวัยต้องคำนึงถึงคุณลักษณะตามวัยของเด็กด้วย ซึ่งจะครอบคลุมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ดังนี้

2.2.4.1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย และมีสุขนิสัยที่ดี
2.2.4.2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน

2.2.4.3 มีสุขภาพจิตดี และมีความสุข

2.2.4.4 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

2.2.4.5 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะดนตรี การเคลื่อนไหว และรักการออกกำลังกาย

2.2.4.6 ช่วยเหลือตนเองได้เหมาะสมกับวัย

2.2.4.7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย

2.2.4.8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

2.1.4.9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

2.1.4.10 มีความสามารถในการคิดและการแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย

2.1.4.11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

2.1.4.12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีทักษะในการแสวงหาความรู้

2.2.5 คุณลักษณะตามวัย

คุณลักษณะตามวัยเป็นความสามารถตามวัยหรือพัฒนาการตามธรรมชาติเมื่อเด็กมีอายุถึงวัยนั้นๆ ผู้สอนจำเป็นต้องทำความเข้าใจคุณลักษณะตามวัยของเด็กอายุ 3-5 ปี เพื่อนำไปพิจารณาจัดประสบการณ์ให้เด็กแต่ละวัยได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ขณะเดียวกันจะต้องสังเกตเด็กแต่ละคนซึ่งมีความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อนำข้อมูลไปช่วยในการพัฒนาเด็กให้เต็มตามความสามารถและศักยภาพ พัฒนาการเด็กในแต่ละช่วงอายุอาจเร็วหรือช้ากว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้และการพัฒนาจะเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ถ้าสังเกตพบว่าเด็กไม่มีความก้าวหน้าอย่างชัดเจนต้องพาเด็กไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญหรือแพทย์เพื่อช่วยเหลือและแก้ไขได้ทันท่วงที คุณลักษณะตามวัยที่สำคัญของเด็กอายุ 3-5 ปี

2.2.6 โครงสร้างของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

การจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย ได้กำหนดโครงสร้างของหลักสูตร ดังตารางที่ 1 โครงสร้างของหลักสูตร ในการจัดหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยได้กำหนดโครงสร้างของหลักสูตรไว้ดังนี้

| โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย | | |
|----------------------------------|--|--|
| ช่วงอายุ | อายุ 3 - 5 ปี | |
| สาระการเรียนรู้ | ประสบการณ์สำคัญ | สาระที่ควรเรียนรู้ |
| | <ul style="list-style-type: none"> • ด้านร่างกาย • ด้านอารมณ์และจิตใจ • ด้านสังคม • ด้านสติปัญญา | <ul style="list-style-type: none"> • เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก • เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก • ธรรมชาติรอบตัว • สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก |
| ระยะเวลาเรียน | 3 ปี | |

ตาราง 1 โครงสร้างของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ช่วงอายุ อายุ 3-5 ปี

2.2.7 สาระการเรียนรู้

ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 สำหรับเด็ก 3-5 ปี ประกอบด้วย 2 ส่วนคือ ประสบการณ์สำคัญ และสาระที่ควรเรียนรู้ ดังนี้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2547,) สาระการเรียนรู้ใช้เป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมให้กับเด็ก เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งจำเป็นต่อการพัฒนาเด็กให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งนี้สาระการเรียนรู้ประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการและคุณลักษณะหรือค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม ความรู้สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปีจะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็ก บุคคลและสถานที่ที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่างๆ รอบตัวเด็กที่เด็กมีโอกาสใกล้ชิดหรือมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน และเป็นสิ่งที่เด็กสนใจ จะไม่เน้นเนื้อหา การท่องจำ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับทักษะหรือกระบวนการจำเป็นต่อบูรณาการทักษะที่สำคัญและจำเป็นสำหรับเด็ก เช่นทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะทางสังคม ทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษา คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เป็นต้น ขณะเดียวกันควรปลูกฝังให้

เด็กเกิดเจตคติที่ดี มีค่านิยมที่พึงประสงค์ เช่น ความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น รักการเรียนรู้รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และมีคุณธรรม จริยธรรมที่เหมาะสมกับวัย เป็นต้น

2.2.8 ระยะเวลาเรียน

ใช้เวลาในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก 1-3 ปีการศึกษาโดยประมาณ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้สอนหรือผู้จัดการศึกษา อาจนำสาระการเรียนรู้มาจัดในลักษณะหน่วยการสอนแบบบูรณาการหรือเลือกใช้วิธีการที่สอดคล้องกับปรัชญาและหลักการจัดการศึกษาปฐมวัย สาระการเรียนรู้กำหนดเป็น 2 ส่วน ดังนี้

2.2.8.1 ประสบการณ์สำคัญ

ประสบการณ์สำคัญเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการพัฒนาเด็กทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ช่วยให้เด็กเกิดทักษะที่สำคัญสำหรับการสร้างองค์ความรู้ โดยให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ สิ่งของ บุคคลต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมไปพร้อมกันด้วย ประสบการณ์สำคัญสำหรับเด็ก 3-5 ปี จะครอบคลุมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ

- 1) ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ได้แก่
 - การทรงตัวและการประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อใหญ่
 - การประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็ก
 - การรักษาสุขภาพ
 - การรักษาความปลอดภัย
- 2) ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจ ได้แก่
 - ดนตรี
 - สุนทรีย์ภาพ
 - การเล่น
 - คุณธรรม จริยธรรม
- 3) ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม ได้แก่
 - การปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของตนเอง
 - การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
 - การวางแผน ตัดสินใจเลือก และลงมือปฏิบัติ
 - การมีโอกาสได้รับรู้ความรู้สึก ความสนใจ และความต้องการของตนเองและผู้อื่น
 - การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
 - การแก้ปัญหาในการเล่น
 - การปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นที่อาศัยอยู่และความเป็นไทย
- 4) ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ได้แก่
 - การคิด
 - การใช้ภาษา
 - การสังเกต การจำแนก และการเปรียบเทียบ
 - จำนวน
 - มิติสัมพันธ์ (พื้นที่/ระยะ)
 - เวลา

2.2.9 สารที่ควรเรียนรู้

สารที่ควรเรียนรู้ เป็นเรื่องราวรอบตัวเด็กที่นำมาเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ไมเน้นการท่องจำเนื้อหา ผู้สอนสามารถกำหนดรายละเอียดขึ้นเองให้สอดคล้องกับวัย ความต้องการ และความสนใจของเด็ก โดยคำนึงถึงประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็ก สารที่ได้กอายุ 3-5 ป ควรเรียนรู้มีดังนี้

2.2.9.1 เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เด็กควรรู้จักชื่อ นามสกุล รูปร่าง หนวดตา รู้จักอวัยวะต่าง ๆ วิธีระมัดระวังร่างกายให้สะอาด ปลอดภัย การรับประทานอาหารที่ถูกสุขลักษณะ เรียนรู้ที่จะเล่นและทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเองคนเดียว หรือกับผู้อื่น ตลอดจนเรียนรู้ที่จะแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกและแสดงมารยาทที่ดี

2.2.9.2 เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก เด็กควรได้มีโอกาสรู้จัก และรับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัว สถานศึกษา ชุมชน รวมทั้งบุคคลต่างๆ ที่เด็กต้องเกี่ยวข้องหรือมีโอกาสใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน

2.2.9.3 เรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติรอบตัว เด็กควรจะได้เรียนรู้สิ่งมีชีวิต สิ่งไม่มีชีวิตรวมทั้งความเปลี่ยนแปลงของโลกที่แวดล้อมเด็กตามธรรมชาติ เช่น ฤดูกาล กลางวัน กลางคืน ฯลฯ

2.2.9.4 เรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก เด็กควรจะได้รู้จัก ขนาด รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก ผิวสัมผัสของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว สิ่งของเครื่องใช้ ยานพาหนะ และการสื่อสารต่างๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน

2.2.10 สื่อการเรียนรู้

สื่อเป็นตัวกลางนำความรู้จากครูสู่เด็ก ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์วางไว้ ช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง ทำให้สิ่งที่เปนนามธรรมเข้าใจยากกลายเป็นรูปธรรมที่เด็กเข้าใจง่าย เรียนรู้ ได้ง่าย รวดเร็ว เกิดความเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ และค้นพบด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยทั้งทาง ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ควรมีสื่อทั้งที่เป็นประเภท 2 มิติ และ 3 มิติเป็นสื่อของจริง สื่อธรรมชาติ สื่อที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก สื่อสะท้อนวัฒนธรรม สื่อที่ปลอดภัยต่อตัวเด็ก สื่อเพื่อพัฒนาเด็กในด้านต่าง ๆ ให้ครบทุกด้าน สื่อที่เอื้อให้เด็กเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า โดยการจัดการใช้สื่อ เริ่มต้นจากสื่อของจริง ภาพฉาย ภาพโครงร่าง และสัญลักษณ์ ทั้งนี้การใช้สื่อต้องเหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสนใจ และความต้องการของเด็กที่หลากหลาย(กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 74) สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ (2547, หน้า 74-82) กล่าววา สื่อเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวเนื้อหาจากผู้ส่งไปยังผู้รับในการเรียนการสอน สื่อเป็นตัวกลางนำความรู้จากผู้สอนสู่เด็ก ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ ช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง ทำให้สิ่งที่เปนนามธรรมเข้าใจยากกลายเป็นรูปธรรมที่เด็กเข้าใจง่าย เรียนรู้ได้ง่าย รวดเร็ว เพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้และค้นพบด้วยตนเองตัวอย่างสื่อประกอบการจัดกิจกรรม

2.2.10 การประเมินพัฒนาการ

การประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัย เป็นกระบวนการต่อเนื่องและเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมปกติตามตารางกิจกรรมประจำวันและครอบครัวพัฒนาการของเด็กทุกด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา เพื่อนำผลมาใช้ในการจัดกิจกรรมหรือประสบการณ์ พัฒนาเด็กให้เต็มตามศักยภาพของแต่ละคน ด้วยเหตุนี้ผู้สอนซึ่งเป็นผู้ที่จะทำหน้าที่ประเมินพัฒนาการเด็กจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจในพัฒนาการเด็กวัย 3-5 ป เป็นอย่างดี และต้องเข้าใจโครงสร้างของการประเมินอย่างละเอียดว่าจะประเมินเมื่อไรและอย่างไร ต้องมีความสามารถในการเลือกเครื่องมือและ

วิธีการที่จะใช้ได้อย่างถูกต้อง จึงจะทำให้ผลของการประเมินนั้นเที่ยงตรงและเชื่อถือได้ การประเมินพัฒนาการที่เหมาะสมอาจทำได้หลายวิธี แต่วิธีที่ง่ายต่อการปฏิบัติและนิยมใช้กันมาก คือ การสังเกต การสัมภาษณ์ การสนทนา การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานเด็ก ซึ่งต้องทำอย่างต่อเนื่องและบันทึกไว้เป็นหลักฐานอย่างสม่ำเสมอ การประเมินพัฒนาการควรวัดหลักดังนี้ (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 43)

2.3 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับเกมการศึกษา

2.3.1 ความหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยให้เด็กได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ซึ่งได้มีนักวิชาการให้ความหมายของเกมการศึกษาไว้ดังนี้

ไพเราะ พุ่มมัน (2544, หน้า 24) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาว่า เป็นเกมการเล่นที่ฝึกการสังเกต พัฒนาการกระบวนการคิด เกิดความคิดรวบยอด วิธีการเล่นมีกฎ กติกาตาย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้

บุรชัย ศิริมหาสาคร (2545, หน้า 79) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาว่า เป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาตาย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3-6 ปี เช่น เกมจับคู่ แยกประเภท

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546, หน้า 66) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง เกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาตาย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิด รวบยอด เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภทและความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่/ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3 – 5 ปี เช่น เกมจับคู่ แยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อ ตอตามแบบ ฯลฯ

สุวิทย์ มูลคำ (2547, หน้า 90) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกาเงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่ง ยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนานร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นโดยมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

2.3.2 วัตถุประสงค์ของเกมการศึกษา

ไพเราะ พุ่มมัน (2544, หน้า 24) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของเกมการศึกษาไว้ดังนี้

- 1) เพื่อให้เด็กรู้จักสังเกต เปรียบเทียบและจำแนก
- 2) ส่งเสริมการคิดหาเหตุผล และตัดสินใจแก้ปัญหา
- 3) ส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
- 4) ส่งเสริมการเล่นร่วมกัน

บุรชัย ศิริมหาสาคร (2545, หน้า 79) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของเกมการศึกษาไว้ ดังนี้

- 1) ส่งเสริมการสังเกต จำแนก และเปรียบเทียบ
- 2) ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
- 3) ส่งเสริมการคิดหาเหตุผล และตัดสินใจแก้ปัญหา
- 4) ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้

5) ปลุกฝังให้มีคุณธรรมต่าง ๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อแบ่งปัน และความซื่อสัตย์

2.3.3 ประเภทของเกมการศึกษา

Columbus (อ้างใน เขาวภา เดชะคุปต์, 2542, หน้า 51-56) ได้แบ่งประเภทของเกมการศึกษาออกเป็นดังนี้

1) เกมการแยกประเภท หมายถึง การแยกกลุ่ม จัดกลุ่ม จับคู่ซึ่งสามารถฝึกทักษะเด็กได้หลายอย่าง โดยแยกเป็นของที่เหมือนกันและต่างกันของที่มีลักษณะกลม สีเหลี่ยม หรือแยกตามสีรูปทรง ขนาด ซึ่งแบ่งออกเป็นเกมลอดโต๊ะ เกมโดมิโน เกมตารางสัมพันธ์

2) เกมฝึกทำตามแบบ ในเกมชนิดนี้เด็กจะต้องสร้างหรือวาดหรือลากตามแบบตามลำดับซึ่งเด็กจะใช้ลูกปัด หรือบล็อกที่มีสีหรือขนาดต่าง ๆ กับบัตร หรือแม่แต่แปรงสีฟังก์ก็ได้ มาวางไว้ตามลำดับตัวอย่างเช่น ถ้าตัวอย่างมี 3 สี เช่น ดำ ขาว แดง เด็กก็จะจัดสิ่งของตามลำดับเรื่อยไป ซึ่งเด็กจะต้องตัดสินใจว่าจะเลือกอะไรก่อนหลัง เพื่อทำตามแบบ

3) เกมฝึกลำดับหรือนุกรม ในเกมนี้จะฝึกความจำของเด็กโดยครูจะเล่าเหตุการณ์หรือลำดับเรื่องราว หรือนิทาน แล้วให้เด็กวางสิ่งต่างๆ หรือภาพตามลำดับในเรื่อง

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ (2549, หน้า 109-194) ได้แบ่งประเภทเกมออกเป็น 3 ประเภทด้วยกัน คือ

1) เกมเบ็ดเตล็ด (Low Orazed Games) ได้แก่ เกมที่อาศัยทักษะการเล่นและกฎกติกา ระเบียบการเล่นน้อย ไม่ยุ่งยากสลับซับซ้อน ไม่ต้องใช้สถานที่ที่กว้างขวางหรือต้องมีอุปกรณ์ใหญ่มาก แต่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน สร้างความขบขันให้แก่ผู้เล่น เกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสำหรับเล่นในชั้นเรียน เกมประเภทสร้างสรรค์และเลียนแบบ เกมการต่อสู้ ในโอกาสพิเศษเช่นวันขึ้นปีใหม่ วันริสตามาส เกมที่ต้องใช้ความเร็ว ความคล่องแคล่วว่องไว และใช้บริเวณกว้าง เกมไล่จับ (Tag Games)

2) เกมนำ (Lead up Games) เกมนำเป็นเกมแนวทางที่จะนำไปสู่การเรียนการสอนเล่นกีฬา เป็นวิธีสอนวิธีหนึ่งให้ผู้เรียนเรียนได้เร็วกว่า เรียนได้มากกว่าและเรียนได้ด้วยความสนใจมากกว่า

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2547, หน้า 78-79) ได้ยกตัวอย่างประเภทเกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. เกมจับคู่ เช่น

- 1.1 จับคู่รูปร่างที่เหมือนกัน
- 1.2 จับคู่ภาพเงา
- 1.3 จับคู่ภาพที่ซ่อนอยู่ในภาพหลัก
- 1.4 จับคู่สิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน สิ่งที่ใช้คู่กัน
- 1.5 จับคู่ภาพสวนเต็มกับสวนย่อย
- 1.6 จับคู่ภาพกับโครงร่าง
- 1.7 จับคู่ภาพชิ้นส่วนที่หายไป
- 1.8 จับคู่ภาพที่เป็นประเภทเดียวกัน
- 1.9 จับคู่ภาพที่ซ่อนกัน
- 1.10 จับคู่ภาพสัมพันธ์แบบตรงกันข้าม
- 1.11 จับคู่ภาพที่สมมาตรกัน
- 1.12 จับคู่แบบอุปมาอุปไมย

- 1.13 จับคู่แบบอนุกรม
2. เกมภาพตัดต่อ เช่น ภาพตัดต่อที่สัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น ผลไม้ ผัก ฯลฯ
3. เกมจัดหมวดหมู่ เช่น
 - 3.1 ภาพสิ่งต่าง ๆ ที่นำมาจัดเป็นพวก ๆ
 - 3.2 ภาพเกี่ยวกับประเภทของใจในชีวิตประจำวัน
 - 3.3 ภาพจัดหมวดหมู่ตามรูปร่าง สี ขนาด รูปทรงเรขาคณิต
4. เกมวางภาพต่อปลาย (โดมิโน) เช่น โดมิโนภาพเหมือน โดมิโนภาพสัมพันธ์
5. เกมเรียงลำดับ เช่น เรียงลำดับภาพเหตุการณ์ต่อเนื่อง เรียงลำดับขนาด
6. เกมศึกษารายละเอียดของภาพ (ลอตโต)
7. เกมจับคู่แบบตารางสัมพันธ์ (เมตริกเกม)
8. เกมพื้นฐานการบวก

2.3.4 หลักในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

นิตยา สุวรรณศรี (2540, หน้า 60-61) ได้แนะนำในการสอนเกมไว้ดังนี้

- 1) เด็กก่อนวัยเรียน เรียนได้ดีในกลุ่มเด็ก ๆ เพราะครุมีโอกาสนพบเด็กแบบตัวต่อตัว และเป็น การตัดสินปัญหาเรื่องการตอรองคอยเพื่อนเป็นเวลานาน ๆ
 - 2) ขอควรจำก็คือ ช่วงความสนใจของเด็กเล็กนี้จะมากกว่าอายุของเด็กคนนั้น ๆ เป็นเวลา 1 นาที ในการจัดกิจกรรมควรคำนึงถึงความสามารถและสิ่งที่จะช่วยให้เด็กอยู่ในกลุ่มที่เป็นระเบียบได นานตามสมควรก็ต้องอาศัยนิทาน เพลง เกม
 - 3) ในการสอนเกมแต่ละเกมควรให้ความคิดรวบยอดใหม่เพียงหนึ่งเดียวเท่านั้น
 - 4) เกมที่นำมาสอนอย่าให้ซับซ้อนจนเกินไป และต้องแน่ใจว่าคำแนะนำวิธีการเล่นชัดเจน และครูต้องสาธิตให้ดูอย่างเพียงพอ
 - 5) กระตุ้นให้นักเรียนมีโอกาสมีส่วนร่วมและประสบความสำเร็จ
 - 6) เมื่อเห็นว่านักเรียนเหนื่อยลาควรหยุดพัก
 - 7) ในการสอนเกมแทนที่จะบังคับให้เด็กทุกคนเล่น ควรจะเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นตามความ สนใจและประสบการณ์ของเด็ก
 - 8) เกมที่ผู้เล่นต้องผลัดเปลี่ยนหรือแข่งขันเพื่อหาผู้ชนะ ไม่ควรนำมาใช้กับเด็กวัยก่อนเรียน เด็กควรได้รับการกระตุ้นให้แข่งขันกับตนเอง เด็ก ๆ ต้องการโอกาสอย่างมากในการที่จะทำอะไร ๆ ให้ สำเร็จ และมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง ควรตรวจดูเกมที่ต้องรอคอยหรือเกมที่เด็กไม่กระตือรือร้นจะเล่น
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2547, หน้า 66) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาไว้ดังนี้
- 1) การสอนเกมการศึกษาในระยะแรก ควรเริ่มสอนโดยใช้ของจริง เช่น การจับคู่ประกอบ แปะที่เหมือนกัน หรือการเรียงลำดับประกอบตามลำดับสูง-ต่ำ
 - 2) การเล่นเกมการศึกษาในแต่ละวัน อาจจัดให้เล่นทั้งเกมการศึกษาชุดใหม่และเกม การศึกษาชุดเก่า
 - 3) ผู้สอนอาจให้เด็กหมุนเวียนเข้ามาเล่นเกมการศึกษากับผู้สอนที่ละกลุ่ม หรือเล่นทั้งชั้น ตามความเหมาะสม
 - 4) ผู้สอนอาจให้เด็กที่เล่นได้แล้ว มาช่วยแนะนำกติกาการเล่นในบางโอกาสได้
 - 5) การเล่นเกมการศึกษา นอกจากใช้เวลาในช่วงกิจกรรมเกมการศึกษาตามตารางกิจกรรม ประจำวันแล้วอาจให้เด็กเลือกเล่นอิสระในช่วงเวลากิจกรรมเสรีได้

6) การเก็บเกมการศึกษาที่เล่นแล้ว อาจเก็บใส่กล่องเล็ก ๆ หรือใส่ถุงพลาสติกหรือใส่ยางรัดแยกแต่ละเกม แล้วจัดใส่กล่องใหญ่รวมไว้เป็นชุด

มณฑาทิพย์ อัตปัญญา (2542, หน้า 27) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับการคัดเลือกเกมมาใช้ในการเรียนการสอนว่า ต้องคัดเลือกเกมที่นักเรียนสนใจ มีความสนุกสนานกับการเล่น โดยปฏิบัติตามคำสั่งกติกาในการแข่งขันมีการตัดสินใจที่ยุติธรรม เกมจะต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะความสามารถและอายุของนักเรียนพร้อมทั้งคำนึงถึงจุดประสงค์ที่ต้องการฝึกเขียนสะกดคำเป็นสำคัญ ในการเล่นก็จะต้องจัดหมู่แข่งขันใหม่ได้เก่ง เด็กอ่อนคละกัน เหมาะสมกับขั้นตอน เวลา สถานที่ จุดมุ่งหมาย

Trueblood & Szabo (อ้างใน พรพิศ เกื้อนมนต์เชียร, 2542, หน้า 30) ได้เสนอแนะเกณฑ์ในการสร้างเกมเพื่อใช้ในโรงเรียน ไว้ 7 ประการ ดังนี้

1) กำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน คือ ระบุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นจากผลของการเล่นเกม

2) จัดทำอุปกรณ์อย่างง่าย ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในการเล่นเกม

3) เขียนกติกา และวิธีเล่นง่าย ๆ ให้งิจกรรมการเล่นดำเนินไปอย่างราบรื่นและมีลักษณะชี้ขาดโดยตัวของมันเอง

4) จัดเตรียมวิธีการในการให้ข้อมูลป้อนกลับให้นักเรียนได้ทราบผลการปฏิบัติในทันที

5) สร้างเกมใหม่มีการเสี่ยงโชคเป็นส่วนประกอบด้วย ทำให้นักเรียนที่มีสมรรถภาพไม่เท่ากันมีโอกาสในการแพ้ชนะพอ ๆ กัน จะทำให้การเล่นเกมสนุกสนานขึ้น

6) ทำอุปกรณ์การเล่นให้สามารถดัดแปลงเพื่อใช้ในเกมอื่น หรือวัตถุประสงค์อื่นได้เพื่อประโยชน์สำคัญ 2 ประการ คือ ประการแรก ประหยัดเวลาของครูในการผลิตอุปกรณ์สำหรับเกมใหม่ ประการที่สอง ป้องกันไม่ให้เกมหมดความหมาย เนื่องจากนักเรียนรู้คำตอบเสียแล้ว อาจแก้ไขได้โดยการเปลี่ยนบัตรคำถาม

7) ประเมินผลเพื่อปรับปรุงเกม โดยการนำเกมที่สร้างขึ้นไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มเล็ก สังเกตปฏิกิริยาของนักเรียน ประเมินผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และสอบถามความรู้สึกในการเล่น เกมแต่ละเกม

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า วัตถุประสงค์ของเกมการศึกษาเพื่อให้เด็กรู้จักสังเกต เปรียบเทียบและจำแนก ส่งเสริมการคิดหาเหตุผล และตัดสินใจแก้ปัญหาส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้เป็นการพัฒนาความพร้อมของเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคมและสติปัญญา โดยเฉพาะเมื่อเด็กได้เล่นเกมการศึกษาจะทำให้เด็กรู้จักการสังเกตการจำแนก การจัดหมวดหมู่ เปรียบเทียบ การเชื่อมโยง ฝึกการรับรู้ ซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้และการทำงานของเด็กในอนาคต

2.4 ประโยชน์ของการนำเกมมาใช้ประกอบการสอน

การนำเกมมาประกอบการสอนภาษาไทยเป็นสิ่งที่เราควรมองเห็นเด็กให้เกิดการอยากเรียนรู้และช่วยฝึกทักษะให้ดีขึ้น (อัจฉรา, 2530) ได้กล่าววาทประโยชน์ของเกม ประกอบการสอนภาษาไทยมีดังนี้

- 1) ทำให้เด็กเกิดการพัฒนาทางด้านความคิด
- 2) ช่วยส่งเสริมและฝึกทักษะทางด้านภาษา
- 3) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความสามารถ
- 4) ช่วยประเมินผลการเรียน

- 5) ใหญ่เรียนเกิดความสนุกสนานและผ่อนคลายความตึงเครียด
- 6) จูงใจและเร้าความสนใจผู้เรียน
- 7) ส่งเสริมความสามัคคีเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่
- 8) ฝึกความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎระเบียบ
- 9) ทำให้ครูเห็นพฤติกรรมผู้เรียนได้ชัดเจนขึ้น
- 10) เปนกิจกรรมนำเขาสูบทเรียน เสริมบทเรียน สรุบทเรียน

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาให้เด็กเกิดพัฒนาการในด้านต่างๆ ครูควรเตรียมความพร้อม และพัฒนารูปแบบ การสอนให้เหมาะสมกับวัย และความแตกต่างกันของเด็กแต่ละคนผ่านกิจกรรมหลักที่สำคัญ จาก งานวิจัยของ koenker (อ้างใน ดวงกมล คมใส 2544, หน้า 33) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเสริมสร้างความ พร้อมทางด้านคณิตศาสตร์แก่เด็กระดับอนุบาล พบว่าถ้าจะให้เด็กมีผลสัมฤทธิ์ทางคณิตศาสตร์สูงใน การเรียนระดับต่อไปควรเสริมสร้างประสบการณ์พื้นฐานให้แก่เด็ก คือการนับและการจัดหมวดหมู่ สิ่งของ การเล่นเกมเกี่ยวกับการคำนวณ การวัดโดยใช้ไม้บรรทัดและถ้วยตวง การเปรียบเทียบน้ำหนัก สิ่งของ การใช้เงิน การอ่าน และการเขียนตัวเลขอย่างง่าย การฝึกคำศัพท์เกี่ยวกับการใช้คณิตศาสตร์ เช่น มาก น้อย กว้าง แคบ การอ่านเลขที่บ้าน และการอ่านเบอร์โทรศัพท์ และผลการวิจัยของพรทิพย์ กันทาสม (2551) ทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของ เด็กปฐมวัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อ พัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 และเพื่อศึกษาผลการใช้เกมการศึกษา ในการพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้น อนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนวัดตากาน อำเภอสันป่าตอง จำนวน 6 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย 1) แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อ พัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์จำนวน 20 แผน 2) เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิต ศาสตร์ในด้านการจับคู่การจัดประเภท การเปรียบเทียบและการจัดลำดับ จำนวน 20 เกม 3) แบบทดสอบหลังการใช้แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อม ทางคณิตศาสตร์ของชั้นอนุบาล 2 จำนวน 20 ข้อ แบ่งเป็นด้านละ 5 ข้อได้แก่แบบทดสอบในด้านการ จับคู่ จัดประเภท การเปรียบเทียบ และการจัดลำดับ และ 4) แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่น เกม การศึกษาของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนความพร้อมใช้การหาค่าร้อยละแล้วเปรียบเทียบกับ เกณฑ์ที่ตั้งไว้คือร้อยละ 70.00 และนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบการบรรยาย ส่วนการสังเกต พฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษาวิเคราะห์โดยการนำคะแนนจากการสังเกตพฤติกรรมมาหาค่าเฉลี่ย และแปลความตามช่วงคะแนนที่กำหนดแล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบการบรรยาย ผลการศึกษา พบว่า 1. ได้แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิต ศาสตร์ในด้านการจับคู่การจัดประเภท การเปรียบเทียบ และการจัดลำดับของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 จำนวน 20 แผน และเกมการศึกษาจำนวน 20 เกม เป็นแผนการจัดประสบการณ์และเกมการศึกษาที่มี คุณภาพ สามารถนำไปใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ได้อย่างเหมาะสม 2. ผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อ พัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ 2.1 คะแนนความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ในด้าน การจับคู่การจัดประเภท การเปรียบเทียบ และการจัดลำดับ มีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 93.33 สูง กว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 70.00 2.2 พฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ทั้ง 5 ด้าน ได้แกedanความสนใจและการมีส่วนร่วม ด้านการรู้จักการสังเกตและการแก้ปัญหาด้านการ

มีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน และด้านการเก็บเกมหลังเลิกเล่น มีพฤติกรรมอยู่ในระดับดีมากทุกด้าน และงานวิจัยของ นภาพร พรหมจันทร์ (2550) ได้วิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมการศึกษาที่คัดสรรต่อการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษาที่คัดสรร และศึกษาพฤติกรรมกลุ่มของเด็กปฐมวัยที่ใช้เกมการศึกษาที่คัดสรร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 28 คน กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนรสลินค์ควาวงค์ อำเภอเฝ้าไร่ จังหวัดหนองคาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมเกมการศึกษาที่คัดสรร แบบทดสอบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย และแบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่มของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่คัดสรร ทำให้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยเพิ่มสูงขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพฤติกรรมกลุ่มของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่คัดสรรมีพฤติกรรมกลุ่มด้านความสนใจในการร่วมกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 92.86 ด้านการร่วมกิจกรรมกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 85.71 และด้านการแสดงความคิดเห็นในการจัดกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 78.57 และการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ก็มีส่วนสำคัญในการที่จะพัฒนาให้เด็กเกิดกระบวนการคิดที่ดีขึ้น จากงานวิจัยของ ลักษณะ แก้วทอง (2550) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษา ชั้นปฐมวัยปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดประสบการณ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษาชั้นปฐมวัยปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนชั้นปฐมวัยปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2549 โรงเรียนบ้านตากิม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 6 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วย เกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 จำนวน 12 แผน แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 20 ข้อ ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษา ของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 83.06/94.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.67 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนด้านความคิดสร้างสรรค์ คิดเป็น ร้อยละ 67 และนอกจากนี้ในเรื่องของการพัฒนาทักษะก็เป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งในการที่จะพัฒนาให้เด็กในระดับประถมวัยฝึกทักษะเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการในด้านต่างๆ ในงานวิจัยของ รุจิราวรรณ ไหมตัน (2550) ได้ศึกษาความสามารถทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการใช้ชุดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 12 คน โรงเรียนบ้านแมวะ เดนชัย อำเภอเถิน จังหวัดลำปาง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์ชุดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 10 แผน และแบบประเมินทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นแบบประเมินก่อนและหลังการใช้ชุดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐาน ทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย การวิเคราะห์ข้อมูลโดยนำคะแนนการทดสอบก่อนและหลังการใช้ชุดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย มาตรวจให้คะแนนแล้วเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการใช้ชุดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยจากนั้นนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบการบรรยาย ผลการศึกษาพบว่า หลังการใช้แผนการจัดประสบการณ์ชุดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยและนวัตกรรมเกมการศึกษาฝึกทักษะทาง

คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย เรื่อง เกมการศึกษา เล่มที่ 1-10 เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยเพิ่มขึ้น พชรนันท์ พชรพันธุ์ชัย (2552) การศึกษาความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กวัยอนุบาล การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กวัยอนุบาลใน 3 ด้าน คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านสื่อการเรียนการสอน และด้านการประเมินผลประชากร คือครูในโรงเรียนดวงตะวันและโรงเรียนสายธารวิทยา จำนวน 45 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของครูทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน พบว่า ด้านการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด รองลงมาคือด้านสื่อการเรียนการสอนและด้านการประเมินผลตามลำดับ และอารยา ระศร (2552) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองและเพื่อเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการด้านสติปัญญาของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโสภณน้ำขาว ตำบลห้วยแก้ง อำเภอกุดชุม จังหวัดยโสธร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าคือ แผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมอง จำนวน 20 แผน พร้อมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา จำนวน 20 เกม แบบทดสอบวัดพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 20 ข้อ และแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา และแบบทดสอบวัดพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 ชนิดรูปภาพ 3 ตัวเลือกจำนวน 20 ข้อ ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมอง มีประสิทธิภาพ 86.00/88.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองมีค่าเท่ากับ 0.65 คิดเป็นร้อยละ 65.65 และนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมอง มีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการด้านสติปัญญาหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และในส่วนของกระบวนการคิดนั้น งานวิจัยของ พิชญ์สินี โชติชะวงศ์ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นปฐมวัยปีที่ 2 จำนวน 26 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 แผน เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด 6 ด้าน คือ ด้าน การจำแนก ด้านการจับคู่ ด้านการเรียงลำดับ ด้านการสังเกตด้านการจัดหมวดหมู่ และด้านการเปรียบเทียบ จำนวน 20 เกม ใบงานหลังการใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 ฉบับ และแบบทดสอบทักษะการคิด 2 ชุด วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ ผลการศึกษาพบว่า หลังการใช้เกม

การศึกษาแต่ละเกม นักเรียนมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี ทั้งโดยรวมและรายบุคคล และหลังการใช้เกมการศึกษาทั้งหมด นักเรียนโดยรวมมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า การนำเกมการศึกษามาใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรม การใช้สื่อเทคโนโลยีใหม่ๆ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้รู้สึกสนุกสนาน นักเรียนเกิดมีความสนใจการเรียน มีความรับผิดชอบมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีการเคลื่อนไหว ทำให้ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน ส่งเสริมทักษะในด้านต่าง ๆ เกิดความเข้าใจในบทเรียน และทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมการศึกษาสามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะ และกระบวนการคิดทำให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการวิจัยประยุกต์ (applied research) ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน
2. เครื่องมือในการวิจัย
3. การวิเคราะห์ข้อมูล
4. สรุปและปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์

1. การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

1.1 วิธีดำเนินการ

1.1.1 ศึกษาตำราวิชาการ งานวิจัย ตลอดจนบทความต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมทางการศึกษา

1.1.2 สังเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาตำราวิชาการ งานวิจัย ตลอดจนบทความต่างๆ นำมาปรับใช้ในงานวิจัย

1.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

1.2.1 ประชากร การวิจัยนี้ศึกษาเฉพาะผู้เชี่ยวชาญทางด้านเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

1.2.2 กลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา ตรวจสอบความถูกต้อง และเที่ยงตรงของเนื้อหา จำนวน 3 คน และเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยโดยเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานด้านผู้บริหาร ผู้สอน หรือเป็นผู้มีประสบการณ์การทำงานทางด้านเกมการศึกษา ไม่ต่ำกว่า 5 ปี เลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 17 คน

2. เครื่องมือในการวิจัย

2.1 เครื่องมือในการวิจัย

2.1.1 การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) และข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ดังนี้

2.1.1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ คือ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเกมทางการศึกษา (ด้านวิชาการ) จำนวน 17 ท่าน

2.1.1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ คือ ตำราวิชาการ งานวิจัย ตลอดจนบทความต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมทางการศึกษา และนำมาประกอบการวิเคราะห์และอภิปรายผล

2.2 ศึกษาความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

2.2.1 ศึกษาความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จำนวน 17 คน ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยโดยเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานด้าน

ผู้บริหาร ผู้สอน หรือเป็นผู้มีประสบการณ์การทำงานทางด้านเกมการศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.2.1.1 ศึกษาตำราวิชาการ งานวิจัย ตลอดจนบทความต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมทางการศึกษา

2.2.1.2 สร้างแบบสัมภาษณ์ตามข้อมูลที่ได้จากข้อที่ 1 โดยนำมากำหนดประเด็นในการสัมภาษณ์

2.2.1.3 นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา และนำมาแก้ไขทางด้านภาษา และคำถาม และให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ได้แก่

2.2.1.4 ท่านคิดว่าปัจจุบันเกมทางการศึกษามีความนิยมหรือไม่ เพราะเหตุใด แก้เป็น “ท่านคิดว่าในปัจจุบันเกมทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะเหตุใด”

2.2.1.5 ท่านพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยด้วยเครื่องมือใด แก้เป็น “ท่านใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย”

2.2.1.6 “ท่านมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมหรือไม่” แก้เป็น “ท่านมีปัญหาและอุปสรรค ในการพัฒนาเกมทางการศึกษาหรือไม่ (ถ้ามี เพราะสาเหตุใด)”

2.2.2 นำแบบสัมภาษณ์ที่ได้จากการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไข และนำไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยมีมีโครงสร้างคำถาม สำหรับผู้ให้ข้อมูลหลักที่เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านเกมทางการศึกษา ในประเด็นต่อไปนี้

2.2.2.1 ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษาสูงสุด สาขาวิชาที่จบ การศึกษา และประสบการณ์การทำงาน

2.2.2.2 ส่วนที่ 2 ข้อคำถาม ในการสัมภาษณ์ ได้แก่

- 1) ท่านคิดว่า รูปแบบเกมการศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใด
- 2) ท่านคิดว่าในปัจจุบันเกมทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะเหตุใด
- 3) ท่านมี กลยุทธ์ในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไร
- 4) ท่านมีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใด
- 5) ท่านใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
- 6) ท่านมีแนวทางในการพัฒนาเกมทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้าง
- 7) ท่านมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมทางการศึกษาหรือไม่ (ถ้ามีเพราะสาเหตุใด)
- 8) ข้อเสนอแนะอื่นๆ

2.2.3 ขั้นตอนการสัมภาษณ์

2.2.3.1 ผู้วิจัยกำหนดวัน เวลา ที่จะสัมภาษณ์และแจ้งให้ผู้สัมภาษณ์ทราบล่วงหน้า

2.2.3.2 ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ โดยแนะนำตนเองพร้อมทั้งแจ้งวัตถุประสงค์ ถึงการเก็บรวบรวมข้อมูล และทำการสัมภาษณ์จนสิ้นสุด

2.2.3.3 จัดเตรียมข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาต่อไป

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Method) โดยนำข้อมูลที่ได้จากข้อมูลปฐมภูมิและข้อมูลทุติยภูมิมาวิเคราะห์ และแยกเป็นประเด็นที่สำคัญซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะศึกษา โดยอาศัยแนวคิดที่กำหนดไว้มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ ดังนี้

3.1.1 การวิเคราะห์กลยุทธ์การพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และนำมาสรุปผล

3.1.2 การวิเคราะห์กระบวนการการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และนำมาสรุปผล

4. สรุปและปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์

ทำการสรุปตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และการปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์จำนวน 3 ครั้ง และให้ผู้เชี่ยวชาญรับรองยืนยันข้อสรุปเกี่ยวกับกลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย และหลังจากนั้นนำมาวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัยอีกครั้ง



บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัย เรื่องกลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา บทความวิชาการ และเอกสาร วิชาการและรวบรวมความคิดเห็นโดยสำรวจผู้เชี่ยวชาญที่มีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดให้เบื้องต้น และได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์จำนวน 3 ครั้ง โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. ผลการวิจัย

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยโดยเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานด้านผู้บริหาร ผู้สอน หรือเป็นผู้มีประสบการณ์การทำงานทางด้านเกมการศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 17 คน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1.1 ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- 1.1.1 ผู้เชี่ยวชาญเป็นเพศชาย 3 คน เพศหญิง 14 คน
- 1.1.2 ตำแหน่งปัจจุบัน คือ ครูชำนาญการพิเศษ
- 1.1.3 ประสบการณ์การทำงาน ไม่ต่ำกว่า 10 ปี
- 1.1.4 ประวัติการศึกษา ส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาการศึกษาปฐมวัย

1.2 ส่วนที่ 2 ข้อคำถามในการสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์ ครั้งที่ 1 สรุปได้ว่า

1. ท่านคิดว่า รูปแบบเกมการศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใด
เป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก แต่เน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและความสนุกสนานจากการเล่น มีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เด็กสามารถเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่มได้ เช่น การจับคู่ เพื่อให้เด็กได้ฝึกสิ่งที่เหมือนกันหรือแตกต่างกัน ซึ่งอาจเป็นการเปรียบเทียบภาพต่างๆ แล้วจัดเป็นคู่ๆ ตามจุดมุ่งหมายของเกม หรือเกมเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับตัวเลข

2. ท่านคิดว่าในปัจจุบันเกมทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะเหตุใด

ในปัจจุบันเกมทางการศึกษาเป็นที่นิยม เนื่องจากเกมการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมหลักตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546 ที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อพัฒนาเด็กให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามมาตรฐานการศึกษาปฐมวัย และเน้นทางด้านสติปัญญาหรือการคิดให้แก่เด็ก เกมที่นิยมมีดังนี้

- 2.1 เกมจับคู่
- 2.2 การต่อภาพ
- 2.3 เกมโดมิโน
- 2.4 เกมเรียงลำดับ

2.5 การสังเกตรายละเอียดของภาพ

เกมต่างๆ นี้ เน้นให้เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมพัฒนาการ และกระบวนการคิดของเด็กให้เกิดการคิดอย่างมีเหตุผล

3. ท่านมี กลยุทธ์ในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไร

การเล่นเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตเด็กเพราะในขณะที่เด็กเล่นนอกจากจะได้รับความสนุกสนานแล้วยังเป็นโอกาสให้เด็กได้แสวงหาความรู้ ความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง การที่เด็ก ได้ทำ ได้ลองผิดลองถูก ได้สังเกตจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กค่อยๆ เกิดความเข้าใจตนเอง ผู้อื่น เด็กได้ใช้ความคิดริเริ่มปล่อยความคิดคำนึงไปตามเหตุการณ์ที่เล่น คิดหาเหตุผลและการตัดสินใจ ซึ่งควรมีกิจกรรมตามขั้นตอนต่างๆ ดังนี้

3.1 ศึกษาหลักในการนำเกมการศึกษามาใช้ประกอบการเรียนการสอน

3.2 ศึกษาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้นๆ ว่าจะใช้สอนอะไร

3.3 สถานที่ที่จะใช้เล่นเกมว่าจำเป็นต้องใช้ที่กว้างมากน้อยเพียงใด เพราะเกมจะต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา

3.4 จำนวนนักเรียนที่จะเล่นเกม เพราะเกมบางเกมจะได้ผลต้องใช้ผู้เล่นเป็นกลุ่มใหญ่หรือเป็นทีม เช่น

3.4.1 เกมที่มีการแข่งขันกันเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม

3.4.2 อายุและวัยของนักเรียน การนำเกมที่มาใช้เหมาะสมหรือไม่เพียงใด

3.4.3 ควรเลือกเกมหลายๆ แบบ

3.4.4 ควรกำหนดเวลาที่แน่นอน ในแต่ละกลุ่มจะใช้เวลาเล่นเท่าใด

3.4.5 การวางแผนการเล่นเกมก่อนทุกครั้ง

3.4.6 ต้องแปลงเกมต่างๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์

สรุปได้ว่ากลยุทธ์ในการพัฒนาเกม ควรเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆของเด็ก แต่เน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกาง่ายๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและความสนุกสนานจากการเล่น มีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เด็กสามารถเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่มได้

4. ท่านมีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใด

กระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยมีกระบวนการดังนี้

4.1 ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้งเป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาด้วย

4.2 ควรใช้เวลาในช่วงสั้นๆ

4.3 มีคำสั่งและกติกาที่เด่นชัดไม่ซับซ้อน

4.4 ในการเล่นต้องมีการตรวจสอบถึงการให้คะแนนได้

4.5 เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง

4.6 ไม่ควรเล่นเกมเสียงดังรบกวนห้องอื่น

4.7 มีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์

4.8 ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง

- 4.9 การเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย
5. ท่านใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาเกม แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ
- 5.1 เกมคอมพิวเตอร์
- Program Adobe Flash
 - Program Game Maker
- 5.2 เกมที่ครูประดิษฐ์ขึ้นเอง
- กระดาษภาพต่างๆ
 - สิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวัน
6. ท่านมีแนวทางในการพัฒนาเกมทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้าง
ในอนาคตอาจจะสั่งอุปกรณ์ต่างๆ มาเพิ่มเติม เช่น ของเล่นต่างๆ หรือมีเทคโนโลยีเข้ามาช่วยเสริมนอกเหนือจากการเล่นเกมจากกระดาษภาพ เช่น ให้เด็กเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์พกพา (tablet) เพื่อฝึกการใช้เทคโนโลยี และฝึกทักษะทางปัญญา และจินตนาการให้เพิ่มมากขึ้น
7. ท่านมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมทางการศึกษาหรือไม่ (ถ้ามี เพราะสาเหตุใด)
ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมการศึกษาในปัจจุบัน
- 7.1 ไม่มีงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์ในการพัฒนาเกมอย่างเพียงพอ
- 7.2 ไม่มีงบประมาณในการสนับสนุนให้ครูไปอบรมทางด้านการพัฒนาเกมอย่างเพียงพอ
8. ข้อเสนอแนะอื่นๆ
- 8.1 จัดให้มีเกมแบบสำเร็จรูป โดยที่ครูไม่จำเป็นต้องมาพัฒนาขึ้นเอง โดยมีคู่มือสอนวิธีการใช้งานต่างๆ มาครบถ้วน
- 8.2 ภาครัฐน่าจะจัดสรรงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์ในการพัฒนาเกมเพิ่มมากขึ้น
- 8.3 ส่งเสริมงบประมาณให้ครูไปอบรมเกี่ยวกับการพัฒนาเกม

ข้อแก้ไข

เพิ่มเติม ข้อ 2 เกมบวกเลข

เพิ่มเติม ข้อ 7 ครูขาดทักษะในการพัฒนาเกม และเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว

การสัมภาษณ์ ครั้งที่ 2 สรุปได้ว่า

1. ท่านคิดว่า รูปแบบเกมการศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใด
เป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก แต่เน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและความสนุกสนานจากการเล่น มีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เด็กสามารถเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่มได้ เช่น การจับคู่ เพื่อให้เด็กได้ฝึกสิ่งที่เหมือนกันหรือแตกต่างกัน ซึ่งอาจเป็นการเปรียบเทียบภาพต่างๆ แล้วจัดเป็นคู่ๆ ตามจุดมุ่งหมายของเกม หรือเกมเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับตัวเลข
2. ท่านคิดว่าในปัจจุบันเกมทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะเหตุใด

ในปัจจุบันเกมทางการศึกษาเป็นที่นิยม เนื่องจากเกมการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมหลักตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546 ที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อพัฒนาเด็กให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามมาตรฐานการศึกษาปฐมวัย และเน้นทางด้านสติปัญญาหรือการคิดให้แก่เด็ก เกมที่นิยมมีดังนี้

- 2.1 เกมจับคู่
- 2.2 การต่อภาพ
- 2.3 เกมโดมิโน
- 2.4 เกมเรียงลำดับ
- 2.5 การสังเกตรายละเอียดของภาพ
- 2.6 เกมบวกลบเลข

เกมต่างๆ นี้ เน้นให้เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า และได้เคลื่อนไหว ส่องดู เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมพัฒนาการและกระบวนการคิดของเด็กให้เกิดการคิดอย่างมีเหตุผล

3. ท่านมี กลยุทธ์ในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไร

การเล่นเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตเด็กเพราะในขณะที่เด็กเล่นนอกจากจะได้รับความสนุกสนานแล้วยังเป็นโอกาสให้เด็กได้แสวงหาความรู้ ความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง การที่เด็ก ได้ทำ ได้ลองผิดลองถูก ได้สังเกตจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กค่อยๆ เกิดความเข้าใจตนเอง ผู้อื่น เด็กได้ใช้ความคิดริเริ่มปล่อยความคิดคำนึงไปตามเหตุการณ์ที่เล่น คิดหาเหตุผลและการตัดสินใจ ซึ่งควรมีกิจกรรมตามขั้นตอนต่างๆ ดังนี้

- 3.1 ศึกษาหลักในการนำเกมการศึกษามาใช้ประกอบการเรียนการสอน
- 3.2 ศึกษาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้นๆ ว่าจะใช้สอนอะไร
- 3.3 สถานที่ที่จะใช้เล่นเกมว่าจำเป็นต้องใช้ที่กว้างมากน้อยเพียงใด เพราะเกมจะต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา
- 3.4 จำนวนนักเรียนที่จะเล่นเกม เพราะเกมบางเกมจะได้ผลต้องใช้ผู้เล่นเป็นกลุ่มใหญ่หรือเป็นทีม เช่น
 - 3.4.1 เกมที่มีการแข่งขันกันเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม
 - 3.4.2 อายุและวัยของนักเรียน การนำเกมที่มาใช้เหมาะสมหรือไม่เพียงใด
 - 3.4.3 ควรเลือกเกมหลายๆ แบบ
 - 3.4.4 ควรกำหนดเวลาที่แน่นอน ในแต่ละกลุ่มจะใช้เวลาเล่นเท่าใด
 - 3.4.5 การวางแผนการเล่นเกมนอกก่อนทุกครั้ง
 - 3.4.6 ต้องแปลงเกมต่างๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์

สรุปได้ว่ากลยุทธ์ในการพัฒนาเกม ควรเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆของเด็ก แต่เน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและความสนุกสนานจากการเล่น มีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้ เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เด็กสามารถเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่มได้

4. ท่านมีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใด

กระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย มีกระบวนการ ดังนี้

- 4.1 ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้ง เป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาด้วย
- 4.2 ควรใช้เวลาในช่วงสั้นๆ
- 4.3 มีคำสั่งและกติกาที่เด่นชัดไม่ซับซ้อน
- 4.4 ในการเล่นต้องมีการตรวจสอบถึงการให้คะแนนได้
- 4.5 เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง
- 4.6 ไม่ควรเล่นเกมเสียงดังรบกวนห้องอื่น
- 4.7 มีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์
- 4.8 ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง
- 4.9 การเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย

5. ท่านใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาเกม แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

- 5.1 เกมคอมพิวเตอร์
 - Program Adobe Flash
 - Program Game Maker
- 5.2 เกมที่ครูประดิษฐ์ขึ้นเอง
 - กระดาษภาพต่างๆ
 - สิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

6. ท่านมีแนวทางในการพัฒนาเกมทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้าง

ในอนาคตอาจจะส่งอุปกรณ์ต่างๆ มาเพิ่มเติม เช่น ของเล่นต่างๆ หรือมีเทคโนโลยีเข้ามาช่วยเสริมนอกเหนือจากการเล่นเกมจากกระดาษภาพ เช่น ให้เด็กเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์พกพา (tablet) เพื่อฝึกการใช้เทคโนโลยี และฝึกทักษะทางปัญญา และจินตนาการให้เพิ่มมากขึ้น

7. ท่านมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมทางการศึกษาหรือไม่ (ถ้ามี เพราะสาเหตุใด)

ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมการศึกษาในปัจจุบัน

- 7.1 ไม่มีงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์ในการพัฒนาเกมอย่างเพียงพอ
- 7.2 ไม่มีงบประมาณในการสนับสนุนให้ครูไปอบรมทางด้านการพัฒนาเกมอย่างเพียงพอ
- 7.3 ครูขาดทักษะในการพัฒนาเกม และเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว

8. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

- 8.1 จัดให้มีเกมแบบสำเร็จรูป โดยที่ครูไม่จำเป็นต้องมาพัฒนาขึ้นเอง โดยมีคู่มือสอนวิธีการใช้งานต่างๆมาครบถ้วน
- 8.2 ภาครัฐน่าจะจัดสรรงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์ในการพัฒนาเกม

เพิ่มมากขึ้น

8.3 ส่งเสริมงบประมาณให้ครูไปอบรมเกี่ยวกับการพัฒนาเกม

ข้อแก้ไข

ไม่มีข้อแก้ไข

การสัมภาษณ์ ครั้งที่ 3 ยืนยันข้อสรุปเกี่ยวกับกลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

ไม่มีข้อแก้ไข

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 17 คน และจากการค้นคว้าหาข้อมูลจากเอกสารงานวิจัยและตำราต่างๆ สามารถนำมาสรุปกลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยดังนี้

จุดมุ่งหมาย คือ พัฒนาเกมทางการศึกษาเพื่อช่วยเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กปฐมวัย
กลยุทธ์การพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย มีดังนี้

กลยุทธ์ที่ 1 เพิ่มทักษะความรู้ของครู

- ศึกษาหลักในการนำเกมการศึกษามาใช้ประกอบการเรียนการสอน
- ศึกษาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้นๆ ว่าจะใช้สอนอะไร
- ศึกษาเอกสาร ตำราในการสร้างเกม

กลยุทธ์ที่ 2 ศึกษารายละเอียดของเกมประเภทต่างๆ

- เกมนั้นมีการแข่งขันกันเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม
- อายุและวัยของนักเรียน การนำเกมที่มาใช้เหมาะสมหรือไม่เพียงใด
- สถานที่ที่จะใช้เล่นเกมว่าจำเป็นต้องใช้ที่กว้างมากน้อยเพียงใด เพราะเกมจะต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา
- คำนึงถึงจำนวนนักเรียนที่จะเล่นเกมเพราะเกมบางเกมจะได้ผลต้องใช้ผู้เล่นเป็นกลุ่มใหญ่หรือเป็นทีม

กลยุทธ์ที่ 3 ทำการสร้างเกม

- เลือกเครื่องมือให้เหมาะสมในการสร้างเกมต่างๆ
- เลือกเกมให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในการจัดการเรียนการสอน
- มีกฎกติกาประกาศไว้ตั้งแต่ก่อนเริ่มเล่นเกม
- ควรเลือกเกมหลายๆ แบบเพื่อมิให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย

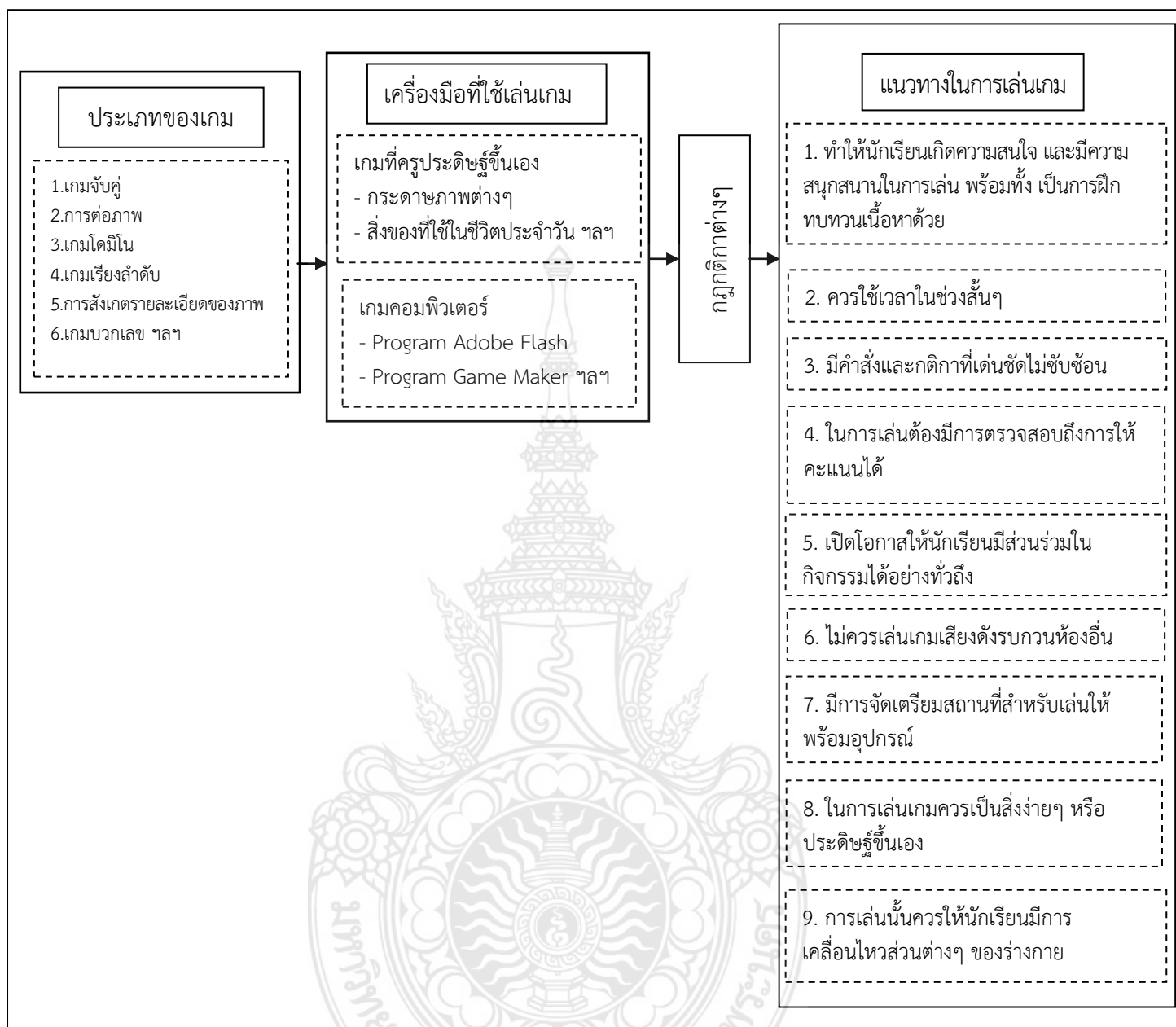
กลยุทธ์ที่ 4 กำหนดระยะเวลาในการเล่นเกม

- การวางแผนการเล่นเกมนั้นก่อนทุกครั้ง
- ควรกำหนดเวลาที่แน่นอน ในแต่ละกลุ่มจะใช้เวลาเล่นเท่าใด

กลยุทธ์ที่ 5 การประเมินผล

- กำหนดวิธีการประเมินผลที่ชัดเจน
- กำหนดวิธีการประเมินผลให้ตรงกับจุดมุ่งหมายของเกม และการเรียนการสอน
- ประเมินผลด้วยความยุติธรรม

กระบวนการและแนวทางในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษากลยุทธ์การพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย และเพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา ตรวจสอบความถูกต้อง และเที่ยงตรงของเนื้อหา จำนวน 3 คน และเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยโดยเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานด้านผู้บริหาร ผู้สอน หรือเป็นผู้มีประสบการณ์การทำงานทางด้านเกมการศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี เลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 17 คน และมีวิธีดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน คือ 1) การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน 2) ดำเนินการวิจัย 3) วิเคราะห์ข้อมูล 4) สรุปและปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และนำข้อมูลต่างๆ มาสรุปเป็นกลยุทธ์ได้ 5 กลยุทธ์ คือ กลยุทธ์ที่ 1 เพิ่มทักษะความรู้ของครู กลยุทธ์ที่ 2 ศึกษารายละเอียดของเกมประเภทต่างๆ กลยุทธ์ที่ 3 สร้างเกม กลยุทธ์ที่ 4 กำหนดระยะเวลาในการเล่นเกม และกลยุทธ์ที่ 5 การประเมินผล และมีกระบวนการและแนวทางในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย ประเภทของเกม เครื่องมือที่จะใช้เล่น กฎกติกาต่างๆ และแนวทางในการเล่นเกม

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. รูปแบบเกมการศึกษาในปัจจุบัน

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ควรเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก แต่เน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและความสนุกสนานจากการเล่น มีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เด็กสามารถเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่มได้ เช่น การจับคู่ เพื่อให้เด็กได้ฝึกสิ่งๆ ที่เหมือนกันหรือแตกต่างกัน ซึ่งอาจเป็นการเปรียบเทียบภาพต่างๆ แล้วจัดเป็นคู่ๆ ตามจุดมุ่งหมายของเกม หรือเกมเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับตัวเลข

2. เกมทางการศึกษาที่เป็นที่นิยมปัจจุบัน

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า เกมทางการศึกษาที่เป็นที่นิยมปัจจุบัน ได้แก่ เกมจับคู่ การต่อภาพ เกมโดมิโนเกมเรียงลำดับ การสังเกตรายละเอียดของภาพ และเกมบวกลบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิชญ์สินี โชติชะวงศ์ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นปฐมวัยปีที่ 2 จำนวน 26 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 แผน เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด 6 ด้าน คือ ด้านการจำแนก ด้านการจับคู่ ด้านการเรียงลำดับ ด้านการสังเกตด้านการจัดหมวดหมู่ และด้านการเปรียบเทียบ จำนวน 20 เกม ใบงานหลังการใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 ฉบับ และแบบทดสอบทักษะการคิด 2 ชุด วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหา

คาความถี่ และคาร์ยอละ ผลการศึกษาพบว่า หลังการใช้เกมการศึกษาแต่ละเกม นักเรียนมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี ทั้งโดยรวมและรายบุคคล และหลังการใช้เกมการศึกษาทั้งหมด นักเรียนโดยรวมมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี

3. กลยุทธ์ในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเห็นว่า ควรที่จะศึกษาหลักในการนำเกมการศึกษามาใช้ประกอบการเรียนการสอน ศึกษาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้นๆว่าจะใช้สอนอะไร ศึกษาสถานที่ที่จะใช้เล่นเกมว่าจำเป็นต้องใช้ที่กว้างมากน้อยเพียงใด เพราะเกมจะต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา จำนวนนักเรียนที่จะเล่นเกม เพราะเกมบางเกมจะได้ผลต้องใช้ผู้เล่นเป็นกลุ่มใหญ่หรือเป็นทีม เช่น เกมนั้นมีการแข่งขันกันเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม อายุและวัยของนักเรียน การนำเกมที่มาใช้เหมาะสมหรือไม่เพียงใดควรเลือกเกมหลายๆแบบ และควรกำหนดเวลาที่แน่นอนในแต่ละกลุ่มจะใช้เวลาเล่นเท่าใด ควรศึกษาการวางแผนการเล่นเกมนั้นก่อนทุกครั้ง และต้องแปลงเกมต่างๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์

4. กระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเห็นว่า ต้องทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้ง เป็นการฝึกทบทวนเนื้อหา ควรใช้เวลาในช่วงสั้นๆ มีคำสั่งและกติกาที่เด่นชัดไม่ซับซ้อน ในการเล่นต้องมีการตรวจสอบถึงการให้คะแนนได้ เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง ไม่ควรเล่นเกมเสียงดังรบกวนห้องอื่น มีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์ ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง และการเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย

5. เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเห็นว่า เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาเกม แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) เกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้ Program Adobe Flash และ Program Game Maker และ 2) เกมที่ ครูประดิษฐ์ขึ้นเอง เช่น กระดาษภาพต่างๆ และสิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

6. แนวทางการพัฒนาเกมทางการศึกษาในอนาคต

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเห็นว่า เทคโนโลยีเข้ามาช่วยเสริมนอกเหนือจากการเล่นเกมจากกระดาษภาพ เช่น ให้เด็กเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์พกพา (tablet)

7. ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมทางการศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเห็นว่า ไม่มีงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์ในการพัฒนาเกมอย่างเพียงพอ ไม่มีงบประมาณในการสนับสนุนให้ครูไปอบรมทางด้านการพัฒนาเกมอย่างเพียงพอ และครูขาดทักษะในการพัฒนาเกม และเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว

8. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า จัดให้มีเกมแบบสำเร็จรูป โดยที่ครูไม่จำเป็นต้องมาพัฒนาขึ้นด้วยตนเอง โดยมีคู่มือสอนวิธีการใช้งานต่างๆมาครบถ้วน ในส่วนของภาคีรัฐน่าจะจัดสรรงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์ในการพัฒนาเกมเพิ่มมากขึ้น และส่งเสริมงบประมาณให้ครูไปอบรมเกี่ยวกับการพัฒนาเกม

อภิปรายผล

1. รูปแบบเกมการศึกษาในปัจจุบัน

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ควรเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก แต่เน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและความสนุกสนานจากการเล่น มีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เด็กสามารถเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่มได้ เช่น การจับคู่ เพื่อให้เด็กได้ฝึกสิ่งๆ ที่เหมือนกันหรือแตกต่างกัน ซึ่งอาจเป็นการเปรียบเทียบภาพต่างๆ แล้วจัดเป็นคู่ๆ ตามจุดมุ่งหมายของเกม หรือเกมเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับตัวเลข ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรทิพยกันทาสม (2551) ทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 และเพื่อศึกษาผลการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ผลการศึกษาพบว่า 1. ได้แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ในด้านการจับคู่ การจัดประเภท การเปรียบเทียบ และการจัดลำดับของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 จำนวน 20 แผน และเกมการศึกษาจำนวน 20 เกม เป็นแผนการจัดประสบการณ์และเกมการศึกษาที่มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ได้อย่างเหมาะสม 2. ผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ 2.1 คะแนนความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ในด้านการจับคู่ การจัดประเภท การเปรียบเทียบ และการจัดลำดับ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 93.33 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 70.00 2.2 พฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ความสนใจและการมีส่วนร่วม ด้านการรู้จักการสังเกตและการแก้ปัญหา ด้านการมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน และด้านการเก็บเกมหลังเลิกเล่น มีพฤติกรรมอยู่ในระดับดีมากทุกด้าน

2. เกมทางการศึกษาที่เป็นที่นิยมปัจจุบัน

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า เกมทางการศึกษาที่เป็นที่นิยมปัจจุบัน ได้แก่ เกมจับคู่ การต่อภาพ เกมโดมิโนเกมเรียงลำดับ การสังเกตรายละเอียดของภาพ และเกมบวกลบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิชญ์สินี โชติชะวงศ์ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นปฐมวัยปีที่ 2 จำนวน 26 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 แผน เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด 6 ด้าน คือ ด้านการจำแนก ด้านการจับคู่ ด้านการเรียงลำดับ ด้านการสังเกตด้านการจัดหมวดหมู่ และด้านการเปรียบเทียบ จำนวน 20 เกม ใบงานหลังการใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 ฉบับ และแบบทดสอบทักษะการคิด 2 ชุด วิเคราะห์ข้อมูลโดย

การหาคาคความถี่ และคาร์้อยละ ผลการศึกษาพบว่า หลังการใช้เกมการศึกษาแต่ละเกม นักเรียนมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี ทั้งโดยรวมและรายบุคคล และหลังการใช้เกมการศึกษาทั้งหมด นักเรียนโดยรวมมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี

3. กลยุทธ์ในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ควรที่จะศึกษาหลักในการนำเกมการศึกษามาใช้ ประกอบการเรียนการสอน ศึกษาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้นๆว่าจะใช้สอนอะไร ศึกษาสถานที่ที่จะใช้เล่นเกมว่าจำเป็นต้องใช้ที่กว้างมากน้อยเพียงใด เพราะเกมจะต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา จำนวนนักเรียนที่จะเล่นเกม เพราะเกมบางเกมจะได้ผลต้องใช้ผู้เล่นเป็นกลุ่มใหญ่หรือเป็นทีม เช่น เกม นั้นมีการแข่งขันกันเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม อายุและวัยของนักเรียน การนำเกมที่มาใช้เหมาะสมหรือไม่เพียงใดควรเลือกเกมหลายๆ แบบ และควรกำหนดเวลาที่แน่นอน ในแต่ละกลุ่มจะใช้เวลาเล่นเท่าใด ควรศึกษาการวางแผนการเล่นเกมนั้นๆก่อนทุกครั้ง และต้องแปลงเกมต่างๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุไร เกิดอิม (2555) กระบวนการเรียนรู้ 5 กลยุทธ์ที่สำคัญ สร้างสรรกระบวนการคิดของเด็กปฐมวัย กลยุทธ์ที่ 1 เรียนรู้อย่างมีความสุข กลยุทธ์ที่ 2 สนุกกับการทำ นำมาคิดปฏิบัติจริง กลยุทธ์ที่ 3 นำมาคิดวิเคราะห์เป็นกลุ่ม กลยุทธ์ที่ 4 ลุ่มลึก สร้างสรรค์ กลยุทธ์ที่ 5 คุณธรรมเป็นเลิศ ผลที่ได้ให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีความพร้อมในการเรียนรู้ในระดับชั้นต่อไป

4. กระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้ง เป็นการฝึกทบทวนเนื้อหา ควรใช้เวลาในช่วงสั้นๆ มีคำสั่งและกติกาที่เด่นชัดไม่ซับซ้อน ในการเล่นต้องมีการตรวจสอบถึงการให้คะแนนได้ เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง ไม่ควรเล่นเกมเสียงดังรบกวนห้องอื่น มีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์ ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง และการเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุไร เกิดอิม (2555) ซึ่งมีการจัดกิจกรรมกลุ่ม โดยรู้จักบทบาทของการเป็นผู้นำ บทบาทผู้ตาม กฎระเบียบของกลุ่ม รวมทั้งข้อตกลงในกลุ่ม รู้จักการเอื้อเฟื้อแบ่งปัน และจัดกิจกรรมเดี่ยวเน้นการทดสอบขีดสมรรถนะของบุคคล วัตถุประสงค์แตกต่างของบุคคล เพื่อช่วยเหลือในกรณีที่เด็กมีความบกพร่อง

5. เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาเกม แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ เกมคอมพิวเตอร์ และเกมที่ครูประดิษฐ์ขึ้นเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอารยา ระศร (2552) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า คือ แผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมอง จำนวน 20 แผน พร้อมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา จำนวน 20 เกม แบบทดสอบวัดพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 20 ข้อ และแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา และแบบทดสอบวัดพัฒนาการด้าน

สติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 ชนิดรูปภาพ 3 ตัวเลือกจำนวน 20 ข้อ ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมอง มีประสิทธิภาพ 86.00/88.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

6. แนวทางในการพัฒนาเกมทางการศึกษาในอนาคต

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า เทคโนโลยีเข้ามาช่วยเสริมนอกเหนือจากการเล่นเกมจากกระดานภาพ เช่น ให้เด็กเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์พกพา (tablet) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศูนย์พัฒนาการนิเทศและเร่งรัดคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน-ศนฐ. (2556) และในปี.ศ. 2555 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจึงได้มีการนำแท็บเล็ตมาใช้เป็นสื่อเสริมให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

7. ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมทางการศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ไม่มีงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์ในการพัฒนาเกมอย่างเพียงพอ ไม่มีงบประมาณในการสนับสนุนให้ครูไปอบรมทางด้านการพัฒนาเกมอย่างเพียงพอ และครูขาดทักษะในการพัฒนาเกม และเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชัญญา พงษ์ชัย(2554) ปัญหาและแนวทางแก้ไขการบริหารงานวิชาการในโรงเรียนประถมศึกษาขนาดเล็ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระบุรีเขต 2 ผลการวิจัยพบว่าโรงเรียนประถมศึกษาขนาดเล็กสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสระบุรีเขต 2 โดยภาพรวมมีปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 2.79, \sigma = 0.58$) เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านสื่อการเรียนการสอน รองลงมาคือด้านหลักสูตรและการนำหลักสูตรไปใช้ด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านการวัดและประเมินผลตามลำดับ สำหรับแนวทางแก้ไขปัญหาการบริหารงานวิชาการด้านสื่อการเรียนการสอนควรเพิ่มงบประมาณ และขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานต่างๆ โดยการระดมทุนหรือรับบริจาค ด้านหลักสูตรและการนำหลักสูตรไปใช้ควรจัดอบรมหรือสัมมนาให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งผู้บริหารครูและบุคลากรทางการศึกษา และจัดหาคู่มือรวมทั้งติดตามประเมินให้ความรู้ความเข้าใจทุกระยะ ด้านการจัดการเรียนการสอนควรมีการจัดอบรมให้แก่ครูสนับสนุนการไปศึกษาดูงาน และเพิ่มสื่อการเรียนการสอนเข้าช่วยในการจัดการเรียนการสอน และด้านการวัดและประเมินผลควรจัดอบรมให้ครูมีความรู้ความเข้าใจในการวัดและประเมินผล ตลอดจนจัดหาหนังสือ คู่มือการวัดและประเมินผล และพัฒนาโปรแกรมช่วยในการวัดและประเมินผล

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ทำการสรุปข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำกลยุทธ์เกี่ยวกับการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยไปใช้

จากการวิจัยพบว่า ควรที่จะศึกษาหลักในการนำเกมการศึกษามาใช้ประกอบการเรียนการสอน ศึกษาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้นๆว่าจะใช้สอนอะไร ศึกษาสถานที่ที่จะใช้เล่นเกมว่าจำเป็นต้องใช้ที่กว้างมากน้อยเพียงใด เพราะเกมจะต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา จำนวนนักเรียนที่จะเล่นเกม เพราะเกมบางเกมจะได้ผลต้องใช้ผู้เล่นเป็นกลุ่มใหญ่หรือเป็นทีม เช่น เกมนั้นมีการแข่งขันกันเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม อายุและวัยของนักเรียน การนำเกมที่มาใช้เหมาะสมหรือไม่

เพียงใดควรเลือกเกมหลายๆ แบบ และควรกำหนดเวลาที่แน่นอน ในแต่ละกลุ่มจะใช้เวลาเล่นเท่าใด ควรศึกษาการวางแผนการเล่นเกมก่อนทุกครั้ง และต้องแปลงเกมต่างๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ ดังนั้นครูผู้สอนควรที่จะวางแผนต่างๆ ในการเล่นเกมที่ไว้วางหน้าเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความบกพร่อง ของการเล่นเกม

2. ข้อเสนอแนะในการนำกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยไปใช้ เสริมในการเรียนการสอน จากการวิจัยพบว่า ต้องทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสุขสนุกสนานในการเล่น พร้อมทั้ง เป็นการฝึกทบทวนเนื้อหา ควรใช้เวลาในช่วงสั้นๆ มีคำสั่งและกติกาที่เด่นชัดไม่ซับซ้อน ในการเล่นต้องมีการตรวจสอบถึงการให้คะแนนได้ เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง ไม่ควรเล่นเกมเสียงดังรบกวนห้องอื่น มีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์ ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง และการเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ดังนั้นครูผู้สอนควรที่จะศึกษาวัตถุประสงค์ในการเล่นในเกม ในแต่ละเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหา และมีกฎในการเล่นที่ง่ายๆ เพื่อลดความซ้ำซ้อน และเพื่อให้นักเรียนเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2547). แนวทางการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาแบบอิงมาตรฐาน.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ.(2548). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ :
กระทรวงศึกษาธิการ.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). หลักสูตรสถานศึกษาและการพัฒนาหลักสูตร.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ขจรศักดิ์ สีเสน. (2545). การจัดการศึกษาต้องสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล.
วารสารวิชาการ. 5 (3) : 12- 13
- คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2541). คู่มือครูสื่อและเครื่องเล่นระดับก่อน
ประถมศึกษา. ฉบับปรับปรุง ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : คุรุสภาลาดพร้าว.
- ชัยญา พงษ์ชัย ธนินาฏ ณ สุนทร และภัทรพล มหาจันทร์.(2554).ปัญหาและแนวทางแก้ไข
การบริหารงานวิชาการในโรงเรียนประถมศึกษาขนาดเล็ก สำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาสระบุรี เขต 2. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์.ปีที่ 5 (ฉบับที่ 3). กันยายน – ธันวาคม 2554. หลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต,สาขาวิชาการบริหารการศึกษา : มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น
กรุงเทพมหานคร.
- ดวงกมล คมใส. (2544). ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อเตรียมความพร้อมวิชา
คณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษา
ศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นภาพร พรหมจันทร์. (2550).ผลการใช้เกมการศึกษาที่คัดสรรต่อการคิดวิเคราะห์ของเด็ก
ปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2540). การศึกษาก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ดอนอ้อ.
- บุรุษย์ ศิริมหาสาร. (2545). แผนการจัดประสบการณ์ก่อนประถมศึกษาแบบบูรณาการที่
เน้นเด็ก เป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บุคคลพอยท.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์. (2549) เกมพลศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนา
พานิช.
- พัชรนันท์ พัชรพันธุ์ชัย. (2552). การศึกษาความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับการจัดการเรียนการ
สอนคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กวัยอนุบาล. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา. ปีที่ 4 ฉบับที่
2/2552. ศูนย์ส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรม คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พัชรวิวัลย์ เกตุแก่นจันทร์. (2541). การบริหารสมอง BrainGym). พิมพ์ครั้งที่ 1.
กรุงเทพฯ : P.A.ART& PRINTING CO., LTD.
- พิริยะ ผลพิรุฬห์. (2552). การวางแผนกลยุทธ์และการวิเคราะห์โครงการ. กรุงเทพฯ:
ไทยพัฒนารายวันการพิมพ์.
- พิชญ์สินี โชติชะวงค์. (2554). การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย
โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัดเชียงใหม่. ฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์
อิเล็กทรอนิกส์. จากเว็บไซต์ http://library.cmu.ac.th/digital_collection

- /etheses/fulltext.php?id=24337.(21 เมษายน 2558).
- พรทิพย์ กันทาสม. (2551). ผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย. ฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์อิเล็กทรอนิกส์. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พรพิศ เกื้อนมนต์เกียรติ. (2549). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียน วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช่คำถาม ต่างกัน. ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ไพเราะ พุ่มมัน. (2544). การพัฒนาคุณภาพนักเรียนก่อนประถมศึกษาสู่ผลงานทางวิชาการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แว่นแก้ว.
- มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา. (2542). การใช้เกมพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม. การค้นคว้าแบบอิสระ ศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- เยาวภา เดชะคุปต์. (2542). การจัดการศึกษา. กรุงเทพฯ : พิมพ์แม่ค.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- รุจิราวรรณ ใหม่ตัน. (2550) . รายงานการไขว้ตรวจกรมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย. [ระบบออนไลน์]. จากเว็บไซต์ <http://www.kroobannok.com/board> (24 มีนาคม 2558).
- ลักขณา แก้วทอง. (2550). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2. การศึกษาคนควาอิสระ การศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- วัลลภ กันทรพิชัย. (2534). ข้อคิดเบื้องต้นในการสอนและการสอบที่เน้นกระบวนการ. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์. (2542). การบริหารเชิงกลยุทธ์และกรณีศึกษา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- ศูนย์พัฒนาการนิเทศและเร่งรัดคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน-ศนฐ. (2556). รายงานการวิจัย “ผลการใช้แท็บเล็ต ป.1” .2556. โครงการวิจัยติดตามผลการใช้แท็บเล็ตในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นป.1 การพัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาเปลี่ยนแปลง โครงการ 1 คอมพิวเตอร์พกพา (แท็บเล็ต) ต่อ 1 นักเรียน. จากเว็บไซต์ <https://sites.google.com/site/esdcwebsite/home>. (3 กรกฎาคม 2558).
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). กลยุทธ์การสอนสังเคราะห์(พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน . (2547). การเรียนรูบูรณาการ: ยุทธศาสตร์ครูปฏิรูป. กรุงเทพฯ: อูษาการพิมพ์.
- สมชาย ภคภาสน์วิวัฒน์. (2545). การบริหารเชิงกลยุทธ์. กรุงเทพฯ: เพ็ญสันเอ็ดดูเคชั่น.
- หรรษา นิลวิเชียร. (2534). ปฐมวัยศึกษา: หลักสูตรและแนวปฏิบัติ. ปัตตานี : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- อัจฉรา สุขารมย์และอรพินทร์ ชูชม. 2530. “ การศึกษาเปรียบเทียบนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์

- ทางการเรียนต่ำกว่าระดับความสามารถกับนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปกติ.”
 รายงานการวิจัยกรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
 อารยา ระสร. (2552). ผลการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา
 ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมอง.
 วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- Bloom, B.S. (1964). Stability san change in Haman Charadeirs. New York :
 John Wiley.
- Bloom, B.S. (1966). Taxonomy of Education Objective. New York : David
 Mckay.
- Gesell, (1940). A The First Five Year of Life; A Guide to the Study of the
 Preschool Child. New York : Harper.
- Hutanuwatr, N., (1998). Strategy Formulation through SWOT Analysis : A Case
 Study of Three Rural People Business Organization in Northeast Thailand, Ph.D.
 Dissertation. Bangkok: Asian Institute of Technology.
- Macmillan, Thomas T. (1971). “The Delphi Technique.”,Paper Presented at
 the annual meeting of the California Junior Colleges Associations Committee
 on Research and Development, Monterey, California. (May 1971).
- Massoglia, E.T.Dr. (1977). Early Childhood in the Home. NY: Delmar.



ภาคผนวก



บทถอดเทปสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญ : นางวาสนา นวกุล
งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
สัมภาษณ์โดย นายธัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|--------|---|
| ธัญชัย | ขอสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะคะ |
| วาสนา | 1. อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดครับ |
| ธัญชัย | น่าจะเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กค่ะ |
| วาสนา | 2. อาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรครับ |
| ธัญชัย | นิยมค่ะ เช่น เกมโตมิโนการต่อภาพ เกมจับคู่ค่ะ เน้นให้เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า และได้เคลื่อนไหวร่างกายค่ะ |
| วาสนา | 3. อาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างครับ |
| ธัญชัย | ก็ควรกำหนดเวลาที่แน่นอน ในแต่ละกลุ่มจะใช้เวลาเล่นเท่าใด และควรวางแผนการเล่นเกมก่อนทุกครั้ง และต้องแปลงเกมต่างๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ด้วยค่ะ |
| วาสนา | 4. อาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างครับ |
| ธัญชัย | ก็ควรจะมีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์ ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง และการเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายด้วยค่ะ |
| วาสนา | 5. อาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยครับ |
| ธัญชัย | ใช้กระดาษแข็งทำเป็นภาพ แล้วให้จับคู่ภาพ บางครั้งก็ใช้สิ่งของที่ถูกรอบตัวค่ะ |
| วาสนา | 6. อาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างครับ |
| ธัญชัย | อาจจะสั่งอุปกรณ์ของเล่นอื่นๆ มาเพิ่มเติมค่ะ |
| วาสนา | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าครับ |
| ธัญชัย | ไม่มีค่ะ |
| วาสนา | 7. อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมครับ |
| ธัญชัย | ก็น่าจะมีจัดสรรงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์ในการพัฒนาเกมส์เพิ่มมากขึ้นนะคะ |
| วาสนา | ขอบคุณครับ ก็คงไม่น่าจะมีอะไรละครับ เดียวถ้ามีรายละเอียดอะไรเพิ่มเติม จะมาขอสัมภาษณ์อีกทีหนึ่งนะคะ |
| วาสนา | ค่ะ ยินดีค่ะ |

บทถอดเทปสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญ : นางปราณี งามขำ
งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
สัมภาษณ์โดย นายธัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|--------|--|
| ธัญชัย | ขอทราบเวลาสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะครับอาจารย์ 1. อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดครับ |
| ปราณี | การจับคู่ภาพค่ะ เป็นการให้เด็กได้ฝึกสิ่งที่เหมือนกันหรือแตกต่างกัน ซึ่งอาจเป็นการเปรียบเทียบภาพต่างๆ แล้วจัดเป็นคู่ๆ ตามจุดมุ่งหมายของเกม หรือเกมเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับตัวเลขด้วยค่ะ |
| ธัญชัย | 2. อาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรครับ |
| ปราณี | ก็นิยมนะค่ะ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546 เพื่อพัฒนาเด็กเน้นทางด้านสติปัญญาหรือการคิดให้แก่เด็ก ก็จะเน้นเลยค่ะ ให้เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ |
| ธัญชัย | ครับ และข้อ 3 อาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างครับ |
| ปราณี | ควรเลือกเกมหลายๆ แบบ ดูว่าเกมนั้นมีการแข่งขันกันเป็นบุคคลหรือเป็นกลุ่ม แล้วก็จะดู อายุ และวัยของนักเรียนด้วย และจะดูเกมที่มาเล่นว่าเหมาะสมกับเด็กหรือไม่ ก็ดูจุดประสงค์ในการสอนด้วยค่ะ |
| ธัญชัย | แล้วอาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างครับ |
| ปราณี | ก็จะใช้เวลาในช่วงสั้นๆเพราะเด็กวัยนี้เบื่อง่ายค่ะ แล้วก็จะมีคำสั่งและกติกาที่ไม่ซับซ้อนแล้วในการเล่นต้องมีการตรวจสอบถึงการให้คะแนนได้เพื่อเป็นการวัดผลเด็กด้วยค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยครับ |
| ปราณี | ก็ใช้สิ่งของที่ถูกรอบตัวค่ะเท่าที่มีอยู่ตอนนี้ |
| ธัญชัย | ข้อ 6. อาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างครับ |
| ปราณี | เทคโนโลยีทุกวันนี้ก็พัฒนาขึ้นไปคงต้องใช้คอมพิวเตอร์แล้วมั้งค่ะ หรือพวกแท็บเล็ตนะค่ะ |
| ธัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าครับ |
| ปราณี | ไม่ค่อยมีงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์ในการพัฒนาเกมส์นะค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมครับ |
| ปราณี | ก็น่าจะส่งเสริมงบประมาณให้ครูไปอบรมเกี่ยวกับการพัฒนาเกมส์เพิ่มขึ้นอีกค่ะ |
| ธัญชัย | ขอบคุณครับ |
| ปราณี | ค่ะได้เลยค่ะ |

บทถอดเทปสัมภาษณ์

เชี่ยวชาญ : นายกะวิน เรืองเกตกรรม

งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
สัมภาษณ์โดย นายธัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|--------|--|
| ธัญชัย | ขอทราบเวลาสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะครับอาจารย์ อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดครับ |
| กะวิน | เป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก แต่เน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและความสนุกสนานจากการเล่น มีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน |
| ธัญชัย | 2. อาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรครับ |
| กะวิน | นิยมครับ ก็เน้นให้เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมพัฒนาการและกระบวนการคิดของเด็กให้เกิดการคิดอย่างมีเหตุมีผล |
| ธัญชัย | ครับ และ อาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างครับ |
| กะวิน | ก็ควรที่จะศึกษาหลักในการนำเกมส์การศึกษามาใช้ประกอบการเรียนการสอน ศึกษาจุดประสงค์ในการใช้เกมนั้นๆว่าจะใช้สอนอะไร แล้วก็ดูสถานที่ที่จะใช้เล่นเกมว่าจำเป็นต้องใช้ที่กว้างมากน้อยเพียงใด เพราะเกมจะต้องมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา แล้วก็จะต้องดูจำนวนนักเรียนที่จะเล่นเกม เพราะเกมบางเกมจะได้ผลต้องใช้ผู้เล่นเป็นกลุ่มใหญ่หรือเป็นทีม สรุปก็คือเน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัย |
| ธัญชัย | ครับแล้วอาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างครับ |
| กะวิน | ก็จะมีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์ ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง แล้วการเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ไม่ควรเล่นเกมเสียงดังรบกวนห้องอื่น |
| ธัญชัย | อาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยครับ |
| กะวิน | ที่ทำอยู่ก็จะมี เกมส์คอมพิวเตอร์ ผมใช้โปรแกรม Program Adobe Flash แล้วก็ Program Game Maker แล้วก็ที่ทำเอง ก็จะมีกระดาษภาพต่างๆ |
| ธัญชัย | ข้อ 6. อาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างครับ |
| กะวิน | ในอนาคตก็คงมีเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามานะ สริม นอกเหนือจากการเรียนแบบปกติ เช่น ให้เด็กเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์พกพา (tablet) เพื่อฝึกการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ให้เด็กคล่องแล้วก็ถนัด ให้ทันเทคโนโลยีใหม่ๆ ด้วยนั่นแหละ |
| ธัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าครับ |
| กะวิน | ก็ส่วนใหญ่ก็ไม่มียงบประมาณในการสนับสนุนให้ครูไปอบรมโปรแกรม หรือว่าวิธีการพัฒนาเกมส์นะ ก็เลยต้องศึกษาเอาเองบ้าง |
| ธัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมครับ |
| กะวิน | ก็น่าจะนั่นแหละ คือส่งเสริมงบประมาณให้ครูไปอบรมเกี่ยวกับการพัฒนาเกมส์มากขึ้นอีก |

| | |
|---------|--|
| ธนัญชัย | โอเคครับ ไม่น่าจะมีอะไรแล้วครับ ขอขอบคุณมากครับอาจารย์ |
| กะวิน | ครับ ยินดีครับ |



บทถอดเทปสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญ : นางอัมพร กิมเกิด

งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
สัมภาษณ์โดย นายธัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|--------|--|
| ธัญชัย | ขอทราบเวลาสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะครับอาจารย์ 1. อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดครับ |
| อัมพร | ส่วนใหญ่ถ้าเป็นระดับปฐมวัยก็จะเป็นเกมการจับคู่ นะคะ เพื่อให้เด็กได้ฝึกสิ่งที่เหมือนกันหรือแตกต่างกัน ซึ่งอาจเป็นการเปรียบเทียบภาพต่างๆ แล้วจัดเป็นคู่ๆ ตามจุดมุ่งหมายของเกมหรือเกมเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับตัวเลขประมาณนี้คะ |
| ธัญชัย | 2. อาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรครับ |
| อัมพร | ก็นิยมนะคะ ก็จะมี เกมจับคู่ การต่อภาพ เกมเรียงลำดับ เกมโดมิโน การสังเกตรายละเอียดของภาพ เกมบวกลบเลข เพื่อฝึกทักษะ ฝึกการเคลื่อนไหว แล้วก็ฝึกการคิดอย่างเป็นระบบ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างครับ |
| อัมพร | ก็ควรให้เด็กได้ลองผิดลองถูก ได้สังเกตจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กค่อยๆ เกิดความเข้าใจเอง เด็กได้ใช้ความคิดริเริ่ม คิดหาเหตุผลและการตัดสินใจด้วยตัวเอง |
| ธัญชัย | แล้วอาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างครับ |
| อัมพร | ที่สอนอยู่ก็จะมีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์ ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง การเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายไปด้วย |
| ธัญชัย | อาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยครับ |
| อัมพร | ก็ใช้สิ่งของที่ถูกรอบตัวบ้าง ของเล่นไม้บ้าง เกมคอมพิวเตอร์บ้างเป็นบางครั้งแล้วแต่โอกาสไปคะ |
| ธัญชัย | แล้วอาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างครับ |
| อัมพร | อนาคตก็คงจะเป็นพวกคอมพิวเตอร์แล้วละมัง หรือพวกกระดานแทบเล็ต |
| ธัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าครับ |
| อัมพร | ไม่มีงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์แล้วก็ครูเองก็ไม่ค่อยทันโลกทันสมัยกะเค้าบางทีก็ยังไม่ค่อยรู้เรื่อง ตามไม่ทัน |
| ธัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมครับ |
| อัมพร | ก็น่าจะมีเกมส์แบบสำเร็จรูป แบบที่อำนวยความสะดวกครู แบบที่ครูไม่จำเป็นต้องทำเอง แล้วก็ต้องมีคู่มือสอนมาครบๆ หน่อยก็น่าจะดีนะ |
| ธัญชัย | ครับ ขอขอบคุณครับ |
| อัมพร | คะ |

บทถอดเทปสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญ : นายสมพร พงษ์ดี

งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
สัมภาษณ์โดย นายธัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|--------|---|
| ธัญชัย | ขอทราบเวลาสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะครับอาจารย์ อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดครับ |
| สมพร | ก็ควรจะเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก แต่เน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ มีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เช่น การจับคู่ เพื่อให้เด็กได้ฝึกสิ่งที่เหมือนกันหรือแตกต่างกันแล้ว ก็ การเรียงลำดับตัวเลข ครับ |
| ธัญชัย | 2. อาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรครับ |
| สมพร | นิยมครับ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546 ก็เน้นประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้ทดลอง ได้คิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง ให้เด็กเก่งขึ้น ฝึกสมองด้วยครับ |
| ธัญชัย | ครับ และ อาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างครับ |
| สมพร | ก็ควรให้เด็กได้ทำ ได้ลองผิดลองถูก ได้สังเกตจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กค่อยๆ เกิดความเข้าใจตนเอง ผู้อื่น เด็กได้ใช้ความคิดริเริ่มปล่อยความคิดคำนึงไปตามเหตุการณ์ที่เล่น คิดหาเหตุผลและการตัดสินใจ ก็ต้องศึกษาหลักในการนำเกมการศึกษามาใช้ประกอบการเรียนการสอน ศึกษาจุดประสงค์ สถานที่ จำนวนนักเรียนที่จะเล่นเกม บางเกมเป็นคู่ บางเกมเป็นทีม แล้วก็อายุและวัยของนักเรียน แล้วก็ต้องการวางแผนการเล่นเกมก่อนด้วยไม่งั้นก็จะสับสน วุ่นวายเนื่องจากเป็นเด็กเล็ก |
| ธัญชัย | ครับแล้วอาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างครับ |
| สมพร | ก็จะเน้น คำสั่งและกติกาที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน พูดยับเข้าใจเลย มีให้คะแนนให้รางวัล แล้วทุกคนต้องได้เล่นทั้งหมด |
| ธัญชัย | อาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยครับ |
| สมพร | ส่วนใหญ่ใช้สิ่งของที่อยูรอบตัวครับ ง่าย ๆ แล้วก็เด็กเข้าใจง่ายด้วย |
| ธัญชัย | ข้อ 6. อาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างครับ |
| สมพร | ในอนาคตก็คอมพิวเตอร์แหละครับ หนีไม่พ้นยังไงก็ต้องเรียนรู้ครับ |
| ธัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าครับ |
| สมพร | ก็บางทีถ้าเราใช้เกมที่ซับซ้อนเกินไปก็เกิดความวุ่นวายบ้างครับ บางทีเด็กเล็กเข้าใจยากครับ ต้องเล่นเกมง่ายๆ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมครับ |
| สมพร | ไม่มีครับ |
| ธัญชัย | โอเคครับ ไม่น่าจะมีอะไรแล้วครับ ขอขอบคุณมากครับอาจารย์ |
| สมพร | ครับ ยินดีครับคราวหน้ามาอีกก็ยินดีนะครับ |

บทถอดเทปสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญ : นายสมกิจ ยงเขตรกิจ

งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
สัมภาษณ์โดย นายธัญชัย มงคลทรัพย์ยา

| | |
|--------|---|
| ธัญชัย | ขอทราบเวลาสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะครับอาจารย์ อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดครับ |
| สมกิจ | เป็นกิจกรรมเน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ ครับ |
| ธัญชัย | อาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรครับ |
| สมกิจ | นิยมครับ ก็เน้นคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง ทดลอง ปฏิบัติเอง เพื่อให้เด็กคิดอย่างมีเหตุมีผล |
| ธัญชัย | ครับ และ อาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างครับ |
| สมกิจ | ก็อันดับแรกก็ศึกษาจุดประสงค์ก่อนเลยครับ แล้วก็จะต้องดูจำนวนนักเรียนที่จะเล่นเกม แล้วก็ดูเกมที่จะเล่นเป็นหลัก |
| ธัญชัย | ครับแล้วอาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างครับ |
| สมกิจ | มีการจัดเตรียมอุปกรณ์ สถานที่ต่างๆ ไว้ก่อน |
| ธัญชัย | อาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยครับ |
| สมกิจ | ที่ทำอยู่ก็จะมี เกมส์คอมพิวเตอร์ ผมใช้โปรแกรม Program Adobe Flash แล้วก็ Program Game Maker แล้วก็ที่ทำเอง ก็จะมีกระดาษภาพต่างๆ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างครับ |
| สมกิจ | ในอนาคตอันใกล้ก็น่าจะเป็นเกมคอมพิวเตอร์หมดแล้วมั้งครับ |
| ธัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าครับ |
| สมกิจ | ไม่มีครับ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมครับ |
| สมกิจ | ส่งไปอบรมพัฒนาเกมมิ่งก็ดีครับ |
| ธัญชัย | โอเคครับ ไม่น่าจะมีอะไรแล้วครับ ขอขอบคุณมากครับอาจารย์ |
| สมกิจ | ครับ ยินดีครับ |

บทถอดเทปสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญ : นางรัชณี คล้ายอ้วน

งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
สัมภาษณ์โดย นายธัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|--------|--|
| ธัญชัย | ขอสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะคะ 1. อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดครับ |
| รัชณี | ก็เน้นกฎ กติกาต่างๆ อธิบายให้เด็กเข้าใจ แล้วก็อธิบายสั้นๆ เพราะเด็กอนุบาลฟังและจับใจความได้ยังไม่เหมือนผู้ใหญ่ |
| ธัญชัย | 2. อาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรครับ |
| รัชณี | นิยมค่ะ ก็จะสอนเกมการต่อภาพ เกมโดมิโน บางทีก็ให้บวกเลข |
| ธัญชัย | ครับ และข้อ 3 อาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างครับ |
| รัชณี | ก็ควรควรเลือกเกมหลายๆ แบบ แล้วก็กำหนดเวลาให้ว่ากี่นาทีอะคะ |
| ธัญชัย | ข้อ 4. อาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างครับ |
| รัชณี | ก็ควรจะมีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์ ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง และการเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายด้วยคะ |
| ธัญชัย | อาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยครับ |
| รัชณี | ที่สอนอยู่ก็มีกระดาษเอามาตัดแปะรูป สิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวัน แล้วก็ใช้ของเล่นไม้ที่สั่งมา ก็เอามาประยุกต์เอา ทำเป็นเกมต่างๆ |
| ธัญชัย | ข้อ 6. อาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างครับ |
| รัชณี | อาจจะสั่งอุปกรณ์ของเล่นอื่นๆ มาเพิ่มเติมคะ |
| ธัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าครับ |
| รัชณี | ไม่มีคะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมครับ |
| รัชณี | ก็ไม่น่าจะมีอะไรแล้วคะ |
| ธัญชัย | ขอบคุณครับ เดียวถ้ามีรายละเอียดอะไรเพิ่มเติม ผมจะมาขอสัมภาษณ์อีกทีหนึ่งนะคะ |
| รัชณี | คะ ยินดีคะ |

บทถอดเทปสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญ : นางยุวดี โสภาศรี

งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
สัมภาษณ์โดย นายธนัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|---------|---|
| ธนัญชัย | ขอสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะคะ อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดครับ |
| ยุวดี | ก็จะอธิบายให้เด็กเข้าใจง่ายๆ สั้นๆ และก็เน้นความสนุกสนานแล้วแทรกความรู้ไปกับเกม |
| ธนัญชัย | อาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรครับ |
| ยุวดี | นิยมค่ะ ส่วนใหญ่ที่สอนจะเป็นจับคู่ภาพ เกมการบวกเลขง่ายๆ |
| ธนัญชัย | ครับ อาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างครับ |
| ยุวดี | ก็จะเน้นเกมที่ง่ายๆ เข้าใจง่ายๆ เช่น เกมต่อภาพ เกมจับคู่ เกมบวกเลข เกมเรียงลำดับ บางทีก็จะให้เล่นเกมสังเกตรายละเอียดของภาพ ฝึกให้เด็กได้สังเกตแล้วก็คิดค่ะ |
| ธนัญชัย | อาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างครับ |
| ยุวดี | ก็ควรเลือกเกมหลายๆ แบบไม่ให้ซ้ำกันบ่อยๆ เพราะเด็กเบื่อง่ายค่ะ แล้วก็กำหนดเวลาน้อยๆ ไม่ให้เบื่อง่าย |
| ธนัญชัย | อาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยครับ |
| ยุวดี | ใช้กระดาษบ้าง ของเล่นบ้างค่ะ หออะไรที่ง่ายๆ มาใช้สอนค่ะ |
| ธนัญชัย | อาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างครับ |
| ยุวดี | อาจจะสั่งซื้อของเล่นที่เป็นเกมการพัฒนาทักษะมาใช้บ้าง ก็ว่าจะไปหาซื้อตามกรุงเทพค่ะ |
| ธนัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าครับ |
| ยุวดี | ไม่ค่อยมีงบประมาณในการซื้ออุปกรณ์ค่ะ |
| ธนัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมครับ |
| ยุวดี | ไม่มีค่ะ |
| ธนัญชัย | ขอบคุณครับ เดียวถ้ามีรายละเอียดอะไรเพิ่มเติม ผมจะมาขอสัมภาษณ์อีกทีหนึ่งนะคะ |
| ยุวดี | ค่ะ ยินดีค่ะ |

บทถอดเทปสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญ : นางพัชรี เตชะนา

งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
สัมภาษณ์โดย นายธนัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|---------|---|
| ธนัญชัย | ขอสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะคะ อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดครับ |
| พัชรี | ก็จะอธิบายให้เด็กเข้าใจง่ายๆ สั้นๆ และก็เน้นความสนุกสนานแล้วแทรกความรู้ไปกับเกม |
| ธนัญชัย | อาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรครับ |
| พัชรี | นิยมค่ะ ที่ให้เล่นก็จะเป็นการจับคู่ การเรียงลำดับตัวเลขต่างๆ |
| ธนัญชัย | ครับ อาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างครับ |
| พัชรี | วางแผนการเล่นก่อน ดูก่อนว่าจะให้เล่นแบบเป็นคู่ เป็นกลุ่ม หรือคนเดียว |
| ธนัญชัย | อาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างครับ |
| พัชรี | ก็จะให้เล่นแบบไม่ให้ซ้ำกันเพราะเบื่อง่าย บางทีก็จะประดิษฐ์ขึ้นเอง |
| ธนัญชัย | อาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยครับ |
| พัชรี | ก็จะใช้กระป๋อง กระดาษ เอาที่มีในห้องนี้แหละค่ะ |
| ธนัญชัย | อาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างครับ |
| พัชรี | อนาคตก็คงให้เด็กเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือ tablet แล้วมั้งคะ เดี่ยวนี้เทคโนโลยีก็ทันสมัยขึ้นทุกวันแล้ว |
| ธนัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าครับ |
| พัชรี | ก็อย่างที่บอกไปค่ะ พี่ก็ไม่ค่อยรู้เรื่องเทคโนโลยี น่าจะส่งให้ไปพัฒนาตนเองบ้างก็ดีค่ะ |
| ธนัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมครับ |
| พัชรี | ไม่มีแล้วละค่ะ |
| ธนัญชัย | ขอบคุณครับ |
| พัชรี | ค่ะ ยินดีค่ะ |

บทถอดเทปสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญ : นางสาวกันยารัตน์ บัวผัน

งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

สัมภาษณ์โดย นายธัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|------------|---|
| ธัญชัย | ขอสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะคะ อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดครับ |
| กันยารัตน์ | ก็คิดว่าเน้นกฎง่ายๆ อธิบายให้เข้าใจง่าย จะดีที่สุดค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรครับ |
| กันยารัตน์ | นิยมค่ะ เช่น เกมการต่อภาพ เกมจับคู่ เกมโดมิโนค่ะ เน้นให้เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า และได้เคลื่อนไหวร่างกายค่ะ |
| ธัญชัย | ครับ อาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างครับ |
| กันยารัตน์ | ก็ควรวางแผนว่า ในแต่ละกลุ่มจะใช้เวลาเล่นเท่าใดกำหนดเวลาที่แน่นอน และควรวางแผนการเล่นเกมก่อนทุกครั้งค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างครับ |
| กันยารัตน์ | ก็ควรจะมีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์ ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง และการเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายด้วยค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยครับ |
| กันยารัตน์ | แล้วให้จับคู่ภาพ ใช้กระดาษแข็งทำเป็นภาพ บางครั้งก็ใช้รูปจากโปสเตอร์มาตัดค่ะ |
| ธัญชัย | แล้ว อาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างครับ |
| กันยารัตน์ | อาจจะสั่งอุปกรณ์ของเล่นอื่นๆ มาเพิ่มเติมค่ะ |
| ธัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าครับ |
| กันยารัตน์ | มีค่ะ ก็น่าจะมีงบประมาณในการสนับสนุนให้ครูไปอบรมทางด้านการพัฒนาเกมส์เพิ่มเติมค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมครับ |
| กันยารัตน์ | ก็น่าจะมีจัดสรรงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์ในการพัฒนาเกมส์เพิ่มมากขึ้นนะคะ |
| ธัญชัย | ขอบคุณครับ ก็คงไม่น่าจะมีอะไรละครับ เดียวถ้ามีรายละเอียดอะไรเพิ่มเติม จะมาขอสัมภาษณ์อีกทีหนึ่งนะคะ |
| กันยารัตน์ | ค่ะ ยินดีค่ะแล้วมาใหม่นะคะ ยินดีต้อนรับค่ะ |

บทถอดเทปสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญ : นางจิรพร ภัคดี

งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

สัมภาษณ์โดย นายธัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|--------|--|
| ธัญชัย | ขอสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะคะ อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดครับ |
| จิรพร | น่าจะเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กค่ะ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนนะคะ |
| ธัญชัย | แล้วอาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรครับ |
| จิรพร | นิยมค่ะ เช่น เกมจับคู่ เน้นให้เด็กได้ลงมือทำเอง และได้เคลื่อนไหวร่างกายค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างครับ |
| จิรพร | ก็ควรกำหนดเวลาที่แน่นอน ในแต่ละกลุ่มจะใช้เวลาเล่นเท่าใด และควรวางแผนการเล่นเกมก่อนทุกครั้ง และต้องแปลงเกมต่างๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ด้วยค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างครับ |
| จิรพร | ก็ควรจะมีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์ ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง และการเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายด้วยค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยครับ |
| จิรพร | ให้จับคู่ภาพ พิ้ใช้กระดาษแข็งทำเป็นภาพ บางครั้งก็ใช้สิ่งของที่อยู่รอบตัวค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างครับ |
| จิรพร | อาจจะสั่งอุปกรณ์ของเล่นอื่นๆ มาเพิ่มเติมค่ะ |
| ธัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าครับ |
| จิรพร | ไม่มีค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมครับ |
| จิรพร | ก็น่าจะมีจัดสรรงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์ในการพัฒนาเกมเพิ่มขึ้นค่ะ |
| ธัญชัย | ขอบคุณครับ เดียวถ้ามีรายละเอียดอะไรเพิ่มเติม จะมาขอสัมภาษณ์อีกทีหนึ่งนะคะ |
| จิรพร | ค่ะ ยินดีค่ะ |

บทถอดเทปสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญ : นางอุมาพร เล็งจิ้น

งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย
สัมภาษณ์โดย นายธัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|--------|---|
| ธัญชัย | ขอทราบเวลาสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะครับอาจารย์ อาจารย์ครับคิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดครับ |
| อุมาพร | ส่วนใหญ่ถ้าเป็นระดับปฐมวัยก็จะเป็นเกมการจับคู่ภาพ การเรียงลำดับค่ะ เพื่อให้เด็กได้ฝึกสิ่งที่เหมือนกันหรือแตกต่างกัน หรือการเรียงลำดับตัวเลข เกมเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่ ค่ะ |
| ธัญชัย | 2. อาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรครับ |
| อุมาพร | ก็นิยมนะคะ ส่วนใหญ่จะใช้เกมช่วยเสริมนอกเหนือจากการเรียนการสอน |
| ธัญชัย | อาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างครับ |
| อุมาพร | ก็เน้นให้เด็กได้คิด ในเกมต่างๆ ก็จะมีสอดแทรกกระบวนการคิดต่างๆ เข้าไปด้วย |
| ธัญชัย | แล้วอาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างครับ |
| อุมาพร | ก็จะต้องเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อม คิดเกมให้ดี |
| ธัญชัย | อาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยครับ |
| อุมาพร | ก็ใช้สิ่งของที่อยู่รอบตัว ของเล่นอุปกรณ์ บางทีก็ขึ้นไปขอใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ห้องคอมฯ ค่ะ ให้เด็กได้ฝึกเล่นเกมจากในคอมพิวเตอร์บ้าง |
| ธัญชัย | แล้วอาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างครับ |
| อุมาพร | อนาคตก็คงจะเป็นพวกคอมพิวเตอร์ค่ะ ถ้ามีงบประมาณนะคะ |
| ธัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าครับ |
| อัมพร | ไม่มีงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์ค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมครับ |
| อุมาพร | ก็น่าจะมีงบประมาณสนับสนุนเพิ่มเติมในการซื้ออุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ ค่ะ |
| ธัญชัย | ครับ ขอขอบคุณครับ |
| อุมาพร | ค่ะ ยินดีอย่างยิ่งเลยค่ะ |

บทถอดเทปสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญ : นางธัญยธรรณ ธนัสจิรพัฒน์

งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

สัมภาษณ์โดย นายธัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|----------|--|
| ธัญชัย | ขอสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะคะ อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดครับ |
| ธัญยธรรณ | แต่เน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและความสนุกสนานจากการเล่น มีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เด็กสามารถเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่มได้ เช่น การจับคู่ เพื่อให้เด็กได้ฝึกสิ่งที่เหมือนกันหรือแตกต่างกันค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรครับ |
| ธัญยธรรณ | นิยมค่ะ ถ้าตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546 เน้นให้เด็กมีความรู้ทางด้านสติปัญญาหรือการคิดให้แก่เด็ก เกมส์ที่นิยมก็จะมี การต่อภาพ เกมจับคู่ เกมเรียงลำดับ เกมโดมิโน เกมบวกลบเลข เกมพวกนี้ก็จะเน้นให้เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว ทดลองสำรวจ สืบค้น และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง |
| ธัญชัย | ครับ อาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างครับ |
| ธัญยธรรณ | ดูก่อนว่าจะให้เล่นแบบเป็นคู่ เป็นกลุ่ม หรือคนเดียว ดูระยะเวลา แล้ววางแผนการเล่นก่อน ค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างครับ |
| ธัญยธรรณ | ส่วนใหญ่ก็จะประดิษฐ์ขึ้นเอง แล้วก็เน้นเกมที่ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความสนุกสนาน แล้วก็เป็นการฝึกทบทวนเนื้อหาด้วย จะใช้เวลาในช่วงสั้นๆ ก่อนกลับบ้านหรือหลังเลิกเรียนทำย ชั่วโมง แล้วจะใช้คำสั่งง่ายๆ ให้คะแนนให้รางวัลถ้าชนะ |
| ธัญชัย | อาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยครับ |
| ธัญยธรรณ | ก็จะใช้คอมพิวเตอร์ค่ะถ้าเวลาที่ขอใช้ห้องคอมฯ แต่ถ้าอยู่ในห้องเรียนปกติก็จะทำขึ้นเอง หรือใช้สิ่งรอบตัว |
| ธัญชัย | อาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างครับ |
| ธัญยธรรณ | อนาคตก็คงให้เด็กเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ค่ะ ถ้าเป็นไปได้นะคะ |
| ธัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าครับ |
| ธัญยธรรณ | น่าจะมึงงบประมาณสนับสนุนด้านคอมพิวเตอร์มาให้เด็กบ้างค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมครับ |
| ธัญยธรรณ | ไม่มีแล้วค่ะ |
| ธัญชัย | ขอบคุณครับ |
| ธัญยธรรณ | ค่ะ ยินดีค่ะ |

บทถอดเทปสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญ : นางสาวชนิษฐา เอี่ยมโอษฐ์

งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

สัมภาษณ์โดย นายธัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|--------|---|
| ธัญชัย | ขอสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะคะ อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดครับ |
| ชนิษฐา | น่าจะเป็นเกมทางคอมพิวเตอร์นะคะ ปัจจุบันส่วนใหญ่เห็นในกรุงเทพก็ใช้คอมพิวเตอร์สร้างเกม |
| ธัญชัย | แล้วอาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรครับ |
| ชนิษฐา | นิยมค่ะ เช่นเกมจับคู่เหมือน จับคู่ภาพ เกมเรียงตัวเลข ตัวอักษร |
| ธัญชัย | อาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างครับ |
| ชนิษฐา | ก็ควรกำหนดเวลา ในแต่ละกลุ่ม หรือแต่ละคน จะใช้เวลาเล่นเท่าใด และควรวางแผนการเล่นเกมก่อนทุกครั้ง และต้องแปลงเกมต่างๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ด้วยค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างครับ |
| ชนิษฐา | ก็ควรจะมีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์ ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง และการเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายด้วยค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยครับ |
| ชนิษฐา | ให้จับคู่ภาพ ฟ้าใช้กระดาษแข็งทำเป็นภาพ บางครั้งก็ใช้สิ่งของที่อยู่รอบตัวค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างครับ |
| ชนิษฐา | อาจจะสั่งอุปกรณ์ของเล่นอื่นๆ มาเพิ่มเติมค่ะ |
| ธัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าครับ |
| ชนิษฐา | ก็มีเรื่องการพัฒนาตนเองค่ะ อยากไปอบรมคอมฯเพิ่มเติมจะได้สร้างเกมในคอมฯ เป็นบ้าง |
| ธัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมครับ |
| ชนิษฐา | น่าจะส่งไปเรียนคอมพิวเตอร์เพิ่มเติมบ้างค่ะ |
| ธัญชัย | ขอบคุณครับ เดี่ยวถ้ามีรายละเอียดอะไรเพิ่มเติม จะมาขอสัมภาษณ์อีกทีหนึ่งนะคะ |
| ชนิษฐา | ค่ะ ยินดีค่ะ |

บทถอดเทปสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญ : นางสาวเหมวดี เทียมคำ

งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

สัมภาษณ์โดย นายธัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|--------|--|
| ธัญชัย | ขอสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะคะ 1. อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดครับ |
| เหมวดี | น่าจะเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนนะคะ การเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กคะ |
| ธัญชัย | แล้ว อาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรครับ |
| เหมวดี | นิยมคะ เช่น การต่อภาพ เกมโดมิโน เกมจับคู่คะ เน้นให้เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่าน และได้เคลื่อนไหวร่างกายคะ |
| ธัญชัย | ครับ และ อาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างครับ |
| เหมวดี | ก็ควรกำหนดเวลาที่แน่นอน ในแต่ละกลุ่มจะใช้เวลาเล่นเท่าใด และควรวางแผนการเล่นเกมก่อนทุกครั้ง และต้องแปลงเกมต่างๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ด้วยคะ |
| ธัญชัย | แล้วอาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างครับ |
| เหมวดี | ก็ควรจะมีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อมอุปกรณ์ ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งง่ายๆ หรือประดิษฐ์ขึ้นเอง และการเล่นนั้นควรให้นักเรียนมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายด้วยคะ |
| ธัญชัย | อาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยครับ |
| เหมวดี | ใช้กระดาษสติ๊กเกอร์ หรือโปสเตอร์มาตัดภาพ แล้วให้จับคู่ภาพ บางครั้งก็ใช้สิ่งของที่อยู่รอบตัวคะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างครับ |
| เหมวดี | อาจจะส่งอุปกรณ์ของเล่นอื่นๆ มาเพิ่มเติมคะ |
| ธัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าครับ |
| เหมวดี | ไม่มีคะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมครับ |
| เหมวดี | ไม่มีแล้วคะ |
| ธัญชัย | ขอบคุณครับ ก็คงไม่น่าจะมีอะไรละครับ เดียวถ้ามีรายละเอียดอะไรเพิ่มเติม จะมาขอสัมภาษณ์อีกทีหนึ่งนะคะ |
| เหมวดี | คะ ยินดีมากคะ |

บทถอดเทปสัมภาษณ์

ผู้เชี่ยวชาญ : นางปราณี ไพบูลย์วิวัฒนา

งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

สัมภาษณ์โดย นายธัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|--------|---|
| ธัญชัย | ขออนุญาตนะคร้ออาจารย์ ขอสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะคร้อ อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดคร้อ |
| พัชรี | ก็จะอธิบายให้เด็กเข้าใจแบบสั้นๆ และก็เน้นความสนุกสนานให้กับเด็ก ทำให้ไม่เบื่อง่ายคร้อ |
| ธัญชัย | แล้วอาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรคร้อ |
| พัชรี | นิยมคร้อ ที่ให้เล่นก็จะเป็นการจับคู่ การเรียงลำดับตัวเลขต่างๆ |
| ธัญชัย | คร้อ อาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างคร้อ |
| พัชรี | วางแผนการเล่นก่อน ดูก่อนว่าจะให้เล่นแบบเป็นคู่ เป็นกลุ่ม หรือคนเดียว |
| ธัญชัย | อาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างคร้อ |
| พัชรี | ก็จะให้เล่นแบบไม่ให้ซ้ำกันเพราะเบื่อง่าย บางทีก็จะประดิษฐ์ขึ้นเอง |
| ธัญชัย | แล้วอาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยคร้อ |
| พัชรี | ก็จะใช้กระดาษ หลอด ดินสอ สี มาใช้เล่นเกมคร้อ บางทีก็ให้เล่นเกมจับคู่สี นับหลอด จับคู่ภาพต่างๆ คร้อ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างคร้อ |
| พัชรี | อนาคตก็คงให้เด็กเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือ tablet แล้วมั้งคร้อ เดียวนี้เทคโนโลยีก็ทันสมัยขึ้นทุกวันแล้ว |
| ธัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าคร้อ |
| พัชรี | ก็อย่างที่บอกไปคร้อ พี่ก็ไม่ค่อยรู้เรื่องเทคโนโลยี น่าจะส่งให้ไปพัฒนาตนเองบ้างก็ดีคร้อ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมคร้อ |
| พัชรี | อยากไปเรียนคอมพิวเตอร์เพิ่มเติมคร้อ |
| ธัญชัย | ขอบคุณคร้อ |
| พัชรี | คร้อ ยินดีคร้อ |

บทถอดเทปสัมภาษณ์

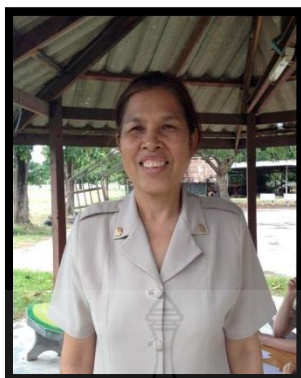
ผู้เชี่ยวชาญ : นางชัยพฤกษ์ เทียนลำ

งานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

สัมภาษณ์โดย นายธัญชัย มงคลทรัพย์

| | |
|----------|---|
| ธัญชัย | ขออนุญาตนะคร้บอาจารย์ ขอสัมภาษณ์อาจารย์เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนะคร้บ อาจารย์คิดว่า รูปแบบเกมส์การศึกษาในปัจจุบันควรเป็นแบบใดคร้บ |
| ชัยพฤกษ์ | ก็ควรจะเป็นกิจกรรม กระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เช่น การจับคู่ เพื่อให้เด็กได้ฝึกสิ่งที่เหมือนกันหรือแตกต่างกันแล้วก็ การเรียงลำดับตัวเลข ค่ะ ก็จะเน้นความสนุกสนานให้กับเด็ก |
| ธัญชัย | แล้วอาจารย์คิดว่าในปัจจุบันเกมส์ทางการศึกษาเป็นที่นิยมหรือไม่ เพราะอะไรคร้บ |
| ชัยพฤกษ์ | นิยมค่ะ ที่ให้เล่นก็จะเป็นการจับคู่ การต่อภาพ การเรียงลำดับตัวเลขซะส่วนใหญ่ |
| ธัญชัย | แล้วอาจารย์มีกลยุทธ์ในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไรบ้างคร้บ |
| ชัยพฤกษ์ | วางแผนการเล่นก่อน แล้วก็ต้องแปลงเกมต่างๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ในวันที่สอนด้วยค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีกระบวนการในการที่จะพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในรูปแบบใดบ้างคร้บ |
| ชัยพฤกษ์ | ควรใช้เวลาในช่วงสั้นๆ มีคำสั่งและกติกาที่เด่นชัดไม่ซับซ้อนง่ายๆ ในการเล่นก็ต้องมีการตรวจสอบถึงการให้คะแนนแล้วก็จะเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมทุกคน มีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับเล่นให้พร้อม ในการเล่นเกมควรเป็นสิ่งง่ายๆ ให้เด็กได้สัมผัสจริง |
| ธัญชัย | แล้วอาจารย์ใช้เครื่องมือใดเข้ามาช่วยในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยคร้บ |
| ชัยพฤกษ์ | ก็จะใช้กระดาษ สิ่งที่อยู่รอบตัวหรือกล่องมาใช้สอน |
| ธัญชัย | อาจารย์มีแนวทางในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาในอนาคตอย่างไรบ้างคร้บ |
| ชัยพฤกษ์ | อนาคตก็คงให้เด็กเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือ tablet แล้วมั้งคะ เดี่ยวนี้เทคโนโลยีก็ทันสมัยขึ้นทุกวันแล้ว |
| ธัญชัย | แล้วมีปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาหรือเปล่าคร้บ |
| ชัยพฤกษ์ | ส่วนใหญ่จะมีปัญหาเกี่ยวกับการหาอุปกรณ์ในการเล่นเกมค่ะ สก็ต้องคิดว่าจะต้องใช้อะไรดี จะหาอย่างไรให้ครบกับนักเรียนทุกคนอะค่ะ |
| ธัญชัย | อาจารย์มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไหมคร้บ |
| ชัยพฤกษ์ | ไม่มีค่ะ |
| ธัญชัย | ขอบคุณคร้บอาจารย์ |
| ชัยพฤกษ์ | ค่ะ ยินดีต้อนรับค่ะ |

ประวัติผู้เชี่ยวชาญ 17 คน



ชื่อ - นามสกุล : นางปราณี งามขำ

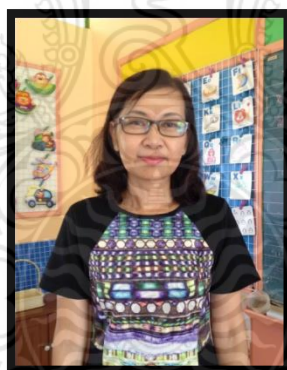
ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ

ประสบการณ์การทำงาน : 33 ปี

ประวัติการศึกษา : ปริญญาตรี สาขาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

งานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมาย : วิทยากร หัวหน้าการเงิน สัมพันธ์ชุมชน

สถานที่ทำงาน : โรงเรียนวัดหนองสระ จ.อุทัยธานี



ชื่อ - นามสกุล : นางวาสนา นวกุล

ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ

ประสบการณ์การทำงาน : 32 ปี

ประวัติการศึกษา : ปริญญาตรี สาขานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สาขาวิชาที่มีความชำนาญพิเศษ : วิชาสุขศึกษา

สถานที่ทำงาน : โรงเรียนบ้านเนินคว่ำ จ.อุทัยธานี



ชื่อ – นามสกุล : นายกะวิน เริงเกตกรรม

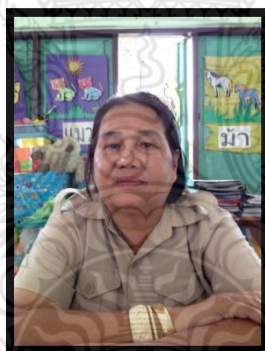
ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ

ประสบการณ์การทำงาน : 35 ปี

ประวัติการศึกษา : ปริญญาตรี สาขาวิชาเอก ประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สาขาวิชาที่มีความชำนาญพิเศษ : วิชาวิทยาศาสตร์

สถานที่ทำงาน : โรงเรียนบ้านท่าदान จ.อุทัยธานี



ชื่อ – นามสกุล : นางอัมพร กิมเกิด

ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ

ประสบการณ์การทำงาน : 36 ปี

ประวัติการศึกษา : ปริญญาตรี สาขาวิชาเกษตรกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สาขาวิชาที่มีความชำนาญพิเศษ : สาขาวิชาปฐมวัย

สถานที่ทำงาน : โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้อง จ.อุทัยธานี



ชื่อ - นามสกุล : นายสมพร พงษ์ดี

ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ

ประสบการณ์การทำงาน : 30 ปี

ประวัติการศึกษา : ปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

งานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมาย : หัวหน้าอาคาร ฝ่ายแนะแนว ฝ่ายปกครอง

สถานที่ทำงาน : โรงเรียนบ้านโป่งแก่ง จ.อุทัยธานี



ชื่อ - นามสกุล : นายสมกิจ ยงเขตรกิจ

ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ

ประสบการณ์การทำงาน : 40 ปี

ประวัติการศึกษา : ปริญญาตรี สาขาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

งานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมาย : บริหารทั่วไป

สถานที่ทำงาน : โรงเรียนวัดวังสาริกา จ.อุทัยธานี



ชื่อ - นามสกุล : นางรัชณี คล้ายอัน
 ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ
 ประสบการณ์การทำงาน : 34 ปี
 ประวัติการศึกษา : ปริญญาตรี สาขาคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
 งานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมาย : หัวหน้างานบริหารการเงิน
 สถานที่ทำงาน : โรงเรียนบ้านวังเตย จ.อุทัยธานี



ชื่อ - นามสกุล : นางยุวดี โสภาคีศรี
 ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ
 ประสบการณ์การทำงาน : 10 ปี
 ประวัติการศึกษา : ปริญญาตรี สาขาคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
 งานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมาย : หัวหน้าเจ้าหน้าที่พัสดุ
 สถานที่ทำงาน : โรงเรียนบ้านวังเตย จ.อุทัยธานี



ชื่อ - นามสกุล : นางพัชรี เตชะนา
 ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ
 ประสบการณ์การทำงาน : 18 ปี
 ประวัติการศึกษา : ปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร
 ปริญญาตรี สาขาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
 สถานที่ทำงาน : โรงเรียนวัดหนองขุนชาติ จ.อุทัยธานี



ชื่อ - นามสกุล : นางสาวกันยารัตน์ บัวผัน
 ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ
 ประสบการณ์การทำงาน : 23 ปี
 ประวัติการศึกษา : ปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร
 ปริญญาตรี สาขาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
 สถานที่ทำงาน : โรงเรียนวัดหนองขุนชาติ จ. อุทัยธานี



ชื่อ - นามสกุล : นางจिरพร ภัคดี

ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ

ประสบการณ์การทำงาน : 19 ปี

ประวัติการศึกษา : ปริญญาโท สาขาบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม

ปริญญาตรี สาขาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สถานที่ทำงาน : โรงเรียนวัดหนองขุนชาติ จ. อุทัยธานี



ชื่อ - นามสกุล : นางอุมภาพร เสิ่งจิ้น

ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ

ประสบการณ์การทำงาน : 17 ปี

ประวัติการศึกษา : ปริญญาโท สาขาการจัดการหลักสูตรและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ปริญญาตรี สาขาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สถานที่ทำงาน : โรงเรียนวัดหนองขุนชาติ จ. อุทัยธานี



ชื่อ - นามสกุล : นางธัญยธรณ์ จน์สจิริพัฒน์

ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ

ประสบการณ์การทำงาน : 37 ปี

ประวัติการศึกษา : ปริญญาตรี สาขาวิชาเอกประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สถานที่ทำงาน : โรงเรียนวัดหนองขุนชาติ จ. อุทัยธานี



ชื่อ - นามสกุล : นางสาวณิชฐา เอี่ยมโอษฐ์

ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ

ประสบการณ์การทำงาน : 22 ปี

ประวัติการศึกษา : ปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ปริญญาตรี สาขาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สถานที่ทำงาน : โรงเรียนวัดหนองขุนชาติ จ. อุทัยธานี



ชื่อ - นามสกุล : นางสาวเหมวดี เทียมคำ

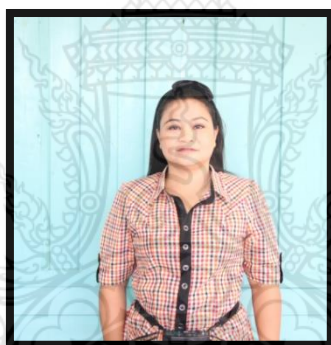
ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ

ประสบการณ์การทำงาน : 21 ปี

ประวัติการศึกษา : ปริญญาโท สาขาบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ปริญญาตรี สาขาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สถานที่ทำงาน : โรงเรียนวัดหนองขุนชาติ จ. อุทัยธานี



ชื่อ - นามสกุล : นางปราณี ไพบูลย์วิวัฒนา

ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ

ประสบการณ์การทำงาน : 25 ปี

ประวัติการศึกษา : ปริญญาโท ศึกษาศาสตร์ (บริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ปริญญาตรี ศึกษาศาสตร์ (ประถมศึกษา) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

สถานที่ทำงาน : โรงเรียนวัดหนองขุนชาติ จ. อุทัยธานี



ชื่อ - นามสกุล : นางชัยพฤกษ์ เทียนลำ

ตำแหน่งปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ

ประสบการณ์การทำงาน : 37 ปี

ประวัติการศึกษา : ปริญญาตรี สาขาวิชาเอกการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

สถานที่ทำงาน : โรงเรียนวัดหนองขุนชาติ จ. อุทัยธานี



ประวัติผู้วิจัย



1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย)
นางสาวรวีพร จรูญพันธ์เกษม
ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)
Miss Rawiphon Jaroonpankaseam
2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน 1 1 8 0 2 0 0 0 0 8 8 6 0
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
4. หน่วยงานและสถานที่อยู่ติดต่อได้สะดวก พร้อมหมายเลขโทรศัพท์ โทรสาร และไปรษณีย์
อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) khawfang_1@hotmail.com
คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
โทร. 0-2282-9009 ต่อ 6865 โทรสาร. 02-628-5204
มือถือ. 081-792-9483
5. ประวัติการศึกษา
ปริญญาโท : ศึกษาศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์)
มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าพระนครเหนือ (2554)
ปริญญาตรี : วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต (วิศวกรรมคอมพิวเตอร์)
6. ผลงานวิจัย
 - การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนผ่านเว็บในรูปแบบการ์ตูนสองมิติ และสามมิติ ร่วมกับเกม วิชาพระพุทธศาสนา
 - กรอบแนวคิดของการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานออนไลน์แบบคู่ที่มีระบบจัดการความรู้ตามประสบการณ์ที่จำแนกผู้เรียนตามความถนัดด้วยวิธี VARK
 - การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบจับต้องในวิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
 - กรอบแนวคิดการเรียนรู้ VARK ในรูปแบบเกม 3 มิติ