

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี การสื่อสาร การรับส่งข้อมูล และวิทยาการต่างๆ การแก้ปัญหาจะสามารถเผชิญกับภาวะสังคมที่เคร่งเครียดได้อย่างเข้มแข็ง การคิดแก้ปัญหาจึงเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นในภาวะปัจจุบัน (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2541 : 39) การคิดเป็นจุดเริ่มต้นให้คนเราแสดงออกในสิ่งที่ตั้งเป้าหมายเป็นประโยชน์ และสร้างสรรค์สามารถฟันฝ่าอุปสรรค ปัญหาต่างๆได้ การคิดช่วยให้คนมีประสิทธิภาพซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำพาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้า (ฉันทนา ภาคบงกช, 2528 : 1) การคิดเป็นกระบวนการทำงานของสมองหรือปฏิกิริยาในสมองที่ได้ตอบสนองรับเพื่อแก้ปัญหาโดยอาศัยประสบการณ์เดิมแล้วเชื่อมโยงกับข้อมูลใหม่ให้ออกมาเป็นพฤติกรรมที่นำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาในการเรียนรู้ การคิดมีลักษณะเป็นกระบวนการไม่ใช่เนื้อหาการส่งเสริมให้เด็กมีทักษะการคิด จึงเป็นการฝึกกระบวนการ วิธีการและแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การคิดมีหลายประเภทได้แก่ การคิดเชิงเหตุผล การคิดแบบนิรนัย การคิดแบบอุปมัย การคิดวิเคราะห์ คิดวิจารณ์ญาณ คิดคล่อง คิดหลากหลาย คิดสร้างสรรค์ คิดเปรียบเทียบ และคิดแก้ปัญหา (กุลยา ดันดิผลาชีวะ, 2551 : 178-179)

จากรายงานผลการประเมินด้านการจัดการบริหารพัฒนาการเด็กปฐมวัย 3-5 ปี ของคณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ พบว่า การจัดการศึกษาปฐมวัยขาดคุณภาพในเรื่องวิธีการเรียนรู้ของเด็ก เช่น จัดการเรียนรู้โดยให้เด็กท่องจำอย่างเดียว ไม่ส่งเสริมให้เด็กใช้การคิดตั้งแต่เล็กๆ ให้เด็กนั่งอยู่กับที่ทั้งวัน การจัดหลักสูตรการเรียนการสอนที่ตายตัว การเร่งสอนอ่านเขียน และคิดเลขเกินระดับความสามารถของเด็ก ไม่ให้อิสระในการแสดงออก ห้ามให้เด็กพูด ให้นั่งเงียบๆ ครูมีความเข้าใจผิดเกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นเป็นสิ่งสำคัญ รูปแบบการเรียนรู้ที่ครูปฏิบัติกันเป็นประจำ คือเน้นให้เด็กเป็นฝ่ายตั้งรับคอยทำหน้าที่ตามคำสั่งครู หรือลอกเลียนแบบแต่เพียงอย่างเดียว ส่งผลให้เด็กไม่สามารถคิดได้ด้วยตนเอง เนื่องจากขาดความสามารถทางการคิด การสอนการคิดจึงมีความสำคัญมากในปัจจุบัน ประเทศต่างๆ ทั่วโลกได้หันมาสนใจ และเห็นความสำคัญในการสอนการคิด (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2544 : 8)

นอกจากนี้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546ยังได้กำหนดจุดมุ่งหมายให้เด็กอายุ 3-5 ปี มีความพร้อมในการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา ที่เหมาะสมกับวัยให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 12 ประการ ด้วยกัน ได้แก่

1. ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี
2. กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้ดีอย่าง คล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน
3. มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข
4. มีคุณธรรม
5. ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี การเคลื่อนไหว และรักการออกกำลังกาย
6. ช่วยเหลือตนเองได้เหมาะสมกับวัย
7. รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย
8. อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย
9. ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย
10. มีความสามารถในการคิด และการแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย
11. มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
12. มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีทักษะในการแสวงหาความรู้

จากคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทั้ง 12 ประการนั้น คุณลักษณะข้อที่ 10 อันได้แก่มีความสามารถในการคิดและการแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย ถือเป็นหัวใจสำคัญในการจัดการศึกษาและใช้เป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนเพราะเด็กปฐมวัยเป็นวัยเริ่มต้นของการพัฒนาทุกด้าน เด็กควรได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนให้ใช้ความคิดและแสดงความคิดหากเด็กไม่ได้รับโอกาสให้คิดและแสดงความคิดเห็นบ่อยๆ เด็กก็ย่อมคิดได้ช้า มีความคิดน้อย การสอนให้คิดเป็นวิธีแห่งปัญญาซึ่งเป็นกระบวนการแก้ปัญหาเพื่อหาสาเหตุของปัญหา การคิดแก้ปัญหาเป็นสิ่งสำคัญต่อวิถีการดำเนินชีวิตในสังคมของมนุษย์ซึ่งจะต้องใช้ การคิดแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ทักษะและกระบวนการคิดแก้ปัญหาเป็นทักษะที่เกี่ยวข้องและมีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตได้เป็นอย่างดี ผู้ที่มีทักษะการคิดแก้ปัญหาจะสามารถเผชิญกับภาวะสังคมที่ซับซ้อนวุ่นวายได้อย่างเข้มแข็ง การคิดแก้ปัญหาจึงเป็นทักษะกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นในภาวะสังคมปัจจุบัน ซึ่งในระบบการศึกษาจำเป็นต้องให้ความสำคัญในการพัฒนา ผูกฝน ให้เด็กได้มีทักษะการคิดแก้ปัญหาให้มากขึ้น (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2541 : 142)

การจัดประสบการณ์ และกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก การฝึกให้เด็กได้ใช้ทักษะในด้านต่างๆ เช่น การสังเกต การฟัง การคิด การแก้ปัญหา เพื่อจะทำให้เด็กสามารถเผชิญกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้อันเป็นทักษะพื้นฐานในการดำรงชีวิตต่อไปในอนาคตอย่างมีประสิทธิภาพ เด็กจึงควรได้รับการส่งเสริมให้รู้จักการแก้ปัญหา บุคคลที่สามารถปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข จำเป็นต้องมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ซึ่งความสามารถในส่วนนี้เป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการทางด้านสติปัญญาอันเป็นกระบวนการทำงานของสมองที่ต้องอาศัย

ความรู้และประสบการณ์ ดังนั้นเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึก และการจัดประสบการณ์การคิดแก้ปัญหาที่เหมาะสม จะทำให้เด็กเป็นคนที่มีความสามารถในการคิด มีความรอบคอบ รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล มีไหวพริบ สามารถนำความสามารถเหล่านี้ไปตัดสินใจในการแก้ปัญหาได้ (กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ, 2546 : 5 )

การส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้จากกระบวนการและค้นพบด้วยตนเองฝึกฝนจนเกิดการคิดขณะเดียวกัน เพียเจต์ (Piaget 1952, อ้างถึงใน ฉันทนา ภาคบงกช 2558 : 55) มีความเชื่อว่าการจัดกิจกรรม และประสบการณ์ต่างๆ ให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมจะเป็นพื้นฐานของการคิดอันจะนำไปสู่การแก้ปัญหาได้อย่างเต็มศักยภาพ หากเด็กได้รับการกระตุ้นให้รู้จักรับรู้ในสิ่งต่างๆ โดยฝึกให้ใช้ความคิดเชื่อมโยงเหตุผล และการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมกับวุฒิภาวะแล้วจะช่วยให้พัฒนาการทางด้านสติปัญญา และการคิดของเด็กเป็นไปอย่างรวดเร็วขึ้น ดังนั้น การจัดกิจกรรมหรือประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย ควรส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาทุกด้าน โดยผ่านรูปแบบกิจกรรมที่เด็กได้ลงมือกระทำและปฏิบัติจริงด้วยตนเอง และ ปรับปรุงใช้เทคนิคในการจัดกิจกรรมต่างๆ ให้เหมาะสมกับเด็ก โดยไม่จัดเป็นรายวิชา แต่จะจัดในรูปของกิจกรรมบูรณาการผ่านการเล่น เพราะการเล่นถือว่าเป็นกิจกรรมที่สำคัญที่ชีวิตเด็กทุกคน เด็กทุกคนจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกต มีโอกาสทำการทดลอง คิดสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหา และค้นพบตนเองเพื่อ ให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง เกิดการเรียนรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม เพื่อส่งเสริมพัฒนาการ ทุกด้าน ทั้งทางร่างกาย ด้านอารมณ์จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญาซึ่งจำเป็นต่อการพัฒนาเด็กให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งนี้ สาระการเรียนรู้ประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการ คุณลักษณะ ค่านิยม คุณธรรมและจริยธรรม ครูผู้สอนหรือผู้จัดการศึกษาอาจนำสาระการเรียนรู้มาจัดในลักษณะหน่วยการสอนแบบบูรณาการหรือเลือกใช้วิธีการที่สอดคล้องกับปรัชญา และหลักการจัดการศึกษาปฐมวัย (กรมวิชาการ, 2546 : 46 ) กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นกิจกรรม การเล่นอย่างหนึ่งซึ่งช่วยให้เด็กได้ฝึกการสังเกต การจำ และการจำแนกด้วยสายตา ฝึกการแยกแยะประเภทหรือ การจัดหมวดหมู่ ฝึกการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล คิดหาเหตุผลเพื่อเป็นพื้นฐาน ในการเรียนขั้นถัดไป อีกทั้งเกมการศึกษายังเป็นสื่อการสอนอย่างหนึ่งที่สอดคล้องกับทฤษฎีของ ธอร์นไดค์ (Thorndike, อ้างถึงใน อารีย์ พันธุ์มณี, 2546 : 260 – 264) กล่าวคือ เป็นสิ่งที่เป็นรูปธรรมเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกกระทำด้วยตนเอง ฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา ฝึกประสาทสัมผัสพื้นฐานระหว่างมือกับตา ฝึกการมีมนุษย์สัมพันธ์ที่ติระหว่างกลุ่ม ฝึกคุณธรรมต่างๆ การส่งเสริมการคิดหาเหตุผลและตัดสินใจแก้ปัญหาช่วยทำให้เกิดความคิดรวบยอดกับสิ่งที่เรียนรู้ ปลูกฝังให้เด็กมีคุณธรรมต่างๆ ส่งเสริมการคิดหาเหตุผลและตัดสินใจแก้ปัญหาช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ ปลูกฝังให้มีคุณธรรมต่างๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เกมการศึกษามี กฎกติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเป็นกลุ่มได้ เช่น เกมจับคู่ ภาพเหมือน ภาพกับเงา ภาพที่ซ้อน เกมการแยกประเภท

จัดหมวดหมู่ เกมเรียงลำดับ เกมการสังเกตรายละเอียดของภาพ เช่น เกมตัดต่อ เกมลอดใต้ เกมหาความสัมพันธ์ (บุรุษย์ ศิริมหาสาคร, 2545 : 52)

องค์การบริหารส่วนตำบลวังสำโรง จังหวัดพิจิตร เป็นหน่วยงานที่ได้รับการถ่ายโอนศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านบึงน้ำกัลจากกรมพัฒนาชุมชน ในปี พ.ศ. 2544 และศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียน วัดวังสำโรง จากสำนักงานการประถมศึกษา (สพช. เดิม) ในปี พ.ศ. 2544 ในปัจจุบัน ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง มีครูผู้ดูแลเด็ก จำนวน 2 คน และ เด็กปฐมวัย 30 คน แบ่งเป็น 2 ห้องเรียน องค์การบริหารส่วนตำบล วังสำโรง ได้ใช้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 เป็นหลักสูตรที่ใช้จัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กอายุ 0-5 ปี และมีมาตรฐานการศึกษาส่วนท้องถิ่น - คุณลักษณะที่พึงประสงค์ 12 ข้อ ที่มุ่งเน้นให้เด็กมีพัฒนาการที่เหมาะสมกับวัยความสามารถ และความแตกต่างระหว่างบุคคล ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญาและในปีการศึกษา 2556 ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กในความรับผิดชอบขององค์การบริหารส่วนตำบลวังสำโรงทั้ง 2 แห่งคือ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านบึงน้ำกัล และศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง ได้รับการประเมินคุณภาพภายในจากหน่วยงานต้นสังกัด จากการรายงานผลประเมินพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ด้าน ทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ที่ศึกษาในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง จังหวัดพิจิตร พบว่า พัฒนาการด้านร่างกาย มีผลการประเมิน ร้อยละ 93.2 พัฒนาการด้านอารมณ์-จิตใจ มีผลการประเมิน ร้อยละ 55.7 พัฒนาการด้านสังคม มีผลการประเมิน ร้อยละ 67.2 พัฒนาการด้านสติปัญญา มีผลการประเมิน ร้อยละ 30.1 จากรายงานการประเมินพัฒนาการชี้ให้เห็นว่าพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง จังหวัดพิจิตร อยู่ในระดับต่ำเมื่อเทียบกับพัฒนาการด้านอื่นๆ และเมื่อวันที่ 15-16 มิถุนายน พ.ศ.2557 สำนักงานรับรองมาตรฐานการศึกษาแห่งชาติ (สมศ.) รอบ 3 ได้เข้าประเมินคุณภาพการศึกษาในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กขององค์การบริหารส่วนตำบลวังสำโรง ทั้ง 2 แห่ง ซึ่งศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง จังหวัดพิจิตร สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลวังสำโรง ได้รับข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ตามมาตรฐานของสำนักงานกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ในด้านการคิดและการแก้ปัญหาได้เหมาะสมตามวัย เมื่อพิจารณาโดยรวมผลการประเมิน นับเป็นปัญหาที่จำเป็นเร่งด่วนที่ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง ต้องยกระดับคุณภาพในระดับปฐมวัยซึ่งเป็นพื้นฐานของระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้สูงขึ้น เพราะถ้าเด็กมีความพร้อมอยู่ในระดับต่ำก็จะเป็นปัญหาการเรียนในระดับชั้นต่อไป (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา, 2555 : 2-3) ซึ่งการจัดกิจกรรมหลักของ ระดับปฐมวัยประกอบด้วย 6 กิจกรรม มีดังนี้ 1) กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ 2) กิจกรรมสร้างสรรค์ 3) กิจกรรมเสริมประสบการณ์ 4) กิจกรรมเสรี 5) กิจกรรมกลางแจ้ง 6) กิจกรรมเกมการศึกษา

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาว่าการจัดเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาจะพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง จังหวัดพิจิตรได้หรือไม่ และได้ในระดับใด โดยทำการศึกษากับเด็กปฐมวัยในช่วงอายุ 3-4 ปี ซึ่งประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษาคือ เด็กปฐมวัยที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหา และผู้ที่เกี่ยวข้องของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง จังหวัดพิจิตรจะได้นำแนวทางในการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

### จุดมุ่งหมายการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

### สมมติฐานของการวิจัย

ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย หลังการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่า ก่อนใช้เกมการศึกษา

### ขอบเขตการวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้คือ เด็กปฐมวัยอายุ 3-4 ปี ที่ศึกษาอยู่ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร

##### 1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัยอายุ 3-4 ปีที่ศึกษาอยู่ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลวังสำโรง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 1 ห้องเรียน จำนวน 16 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่มอย่างง่ายจากจำนวน 2 ห้องเรียน

#### 2. ตัวแปรในการศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษา

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

### 3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษาครั้งนี้ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 ใช้เวลาการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 30 นาที จำนวน 16 ครั้งในชั่วโมงกิจกรรมเกมการศึกษาเวลา 10.00 -10.30 น.

### 4. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการสร้างเกมการศึกษา เป็นเนื้อหาจากหน่วยการเรียนรู้ของแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ระดับปฐมวัย อายุ 3-4 ปี สำหรับศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ของกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นประกอบด้วยเกมการจับคู่ เกมเรียงลำดับ เกมจัดหมวดหมู่ เกมภาพตัดต่อ โดยได้สร้างให้สอดคล้องกับมาตรฐานที่ 2,5,8,10 คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของพัฒนาทางด้าน การคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ครบทั้ง 4 สาระที่ควรเรียนรู้ จำนวน 4 หน่วย คือ

1. สาระเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก  
ได้แก่ หน่วย ทุกๆ วันออกกำลังกาย จำนวน 4 วัน/ละ 30 นาที
2. สาระธรรมชาติรอบตัว  
ได้แก่ หน่วย ดอกไม้งามตา จำนวน 4 วัน/ละ 30 นาที
3. สาระสิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก  
ได้แก่ ยานพาหนะ จำนวน 4 วัน /ละ 30 นาที
4. สาระเรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก  
ได้แก่ หน่วย ชื่นชมอาชีพ จำนวน 4 วัน/ละ 30 นาที

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมทักษะ การคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กโรงเรียนวัดวังสำโรง สามารถเล่นได้ทั้งแบบ เป็นกลุ่มและเล่นตามลำพัง โดยแต่ละเกมจะเน้นและส่งเสริมด้านทักษะการคิดแก้ปัญหา ลักษณะ ของการเล่น ได้แก่ การจับคู่ การเรียงลำดับ การจัดหมวดหมู่ และเล่นภาพตัดต่อ

1.1 เกมจับคู่หมายถึง กิจกรรมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้านการคิด แก้ปัญหา โดยสังเกตสิ่งที่เหมือนกัน หรือมีความสัมพันธ์กันแล้วจัดเป็นคู่ๆ

1.2 เกมเรียงลำดับหมายถึง กิจกรรมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้าน การคิดแก้ปัญหาโดยการจำแนก การเปรียบเทียบ ตามลักษณะ 3 ขนาด เล็ก กลาง ใหญ่

1.3 เกมจัดหมวดหมู่ หมายถึง กิจกรรมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถ ทางด้านการคิดแก้ปัญหา โดยการจำแนกหรือ จัดกลุ่ม ตามลักษณะของสี และประเภท

1.4 เกมภาพตัดต่อ หมายถึง กิจกรรมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถทางด้าน การคิดแก้ปัญหา โดยการสังเกตรายละเอียดของภาพ รอยตัดต่อของภาพที่เหมือนกันหรือต่างกัน ในเรื่องของ สี รูปร่าง ขนาด

ซึ่งมีกระบวนการเล่นเกมเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นนำ

เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนโดยการใช้เพลงตามหน่วยการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจ

2. ขั้นสอน

1. ครูแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่มละ 4 คน โดยวิธีการจับฉลาก และให้เด็กเข้าไปอยู่ที่กลุ่มที่ตนเองจับฉลากได้

2. ครูนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาในการเล่น

3. เด็กๆ ลงมือเล่นเกม หลังได้ยินเสียงนกหวีด ใช้เวลา 10 นาที โดยเน้นให้เด็กได้ใช้ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาขณะเล่นเกมอย่างอิสระรู้จักแก้ไขปัญหาจากสถานการณ์ที่เด็กได้พบ เมื่อหมดเวลาครูเป่านกหวีด 1 ครั้ง

4. ครูตรวจผลงานของเด็กแต่ละกลุ่ม

3. ขั้นสรุปผล

ครูและเด็กร่วมกันสรุป อภิปรายผลเกี่ยวกับกิจกรรมตามหน่วยการเรียนรู้ และวิธีการเล่นเกม ผลที่ได้จากการเล่นเกม ชักถามประเด็นปัญหาในขณะเล่นเกม และวิธีการในการแก้ปัญหาของเด็ก

2. ความสามารถในการคิดแก้ปัญหา หมายถึง เด็กปฐมวัยสามารถหาแนวทางปฏิบัติเพื่อประสบความสำเร็จตามที่ต้องการได้ ซึ่งในงานวิจัยนี้สะท้อนความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กออกมาด้วยการประสบความสำเร็จ โดยแสดงออกมาในรูปของทักษะการจับคู่ ทักษะการเรียงลำดับ ทักษะการจัดหมวดหมู่ และทักษะการต่อภาพ

3. เกณฑ์การประเมินพัฒนาการ หมายถึง ช่วงคะแนนในการตัดสินคุณค่างานระดับ การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ซึ่งประเมินได้จากความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยวิเคราะห์ได้จาก คะแนนสอบหลังการจัดประสบการณ์ แล้วนำคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละเทียบจากเกณฑ์การตัดสินผลการประเมินพัฒนาการ 4 ด้านมาตรฐานคุณลักษณะพึงประสงค์ที่ 2,5,8,10 ของกรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น ได้แบ่งเกณฑ์ออกเป็น 3 ระดับได้แก่

คะแนนร้อยละ 70.00-100.00 หมายถึง ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้ เกมการศึกษา อยู่ในระดับดี

คะแนนร้อยละ 35.00-69.00 หมายถึง ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้ เกมการศึกษา อยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนร้อยละ 1.00-34.00 หมายถึง ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาโดยใช้ เกมการศึกษา อยู่ในระดับควรส่งเสริม

**ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1. เด็กปฐมวัยที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหา
2. ครูได้แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ และวิธีการเล่นเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
3. ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์เรียนรู้ สำหรับเด็กปฐมวัยจะได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม