

การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 13 “Shaping the Future of Education”

ผลการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

สุนิตรา คำหมี, อีรารัตน์ ศรีวิรัตน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

บทคัดย่อ

วิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางคณิตศาสตร์ก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาได้แก่ เด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านสะป่า “มงคลวิทยา” ตำบลเกาะแก้ว อำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต จำนวน 17 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมทักษะทางคณิตศาสตร์ จำนวน 24 แผน 2) เกมการศึกษาสำหรับพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 12 เกม และ 3) แบบประเมินทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรม สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ ค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า หลังจากเด็กปฐมวัยได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนทดลองเท่ากับ ($\bar{x} = 11.34$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.34 (S.D = 1.34) คะแนน คิดเป็นร้อยละ 57.94 คะแนนเฉลี่ยหลังทดลองเท่ากับ ($\bar{x} = 16.18$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.55 (S.D = 1.55) และ คิดเป็นร้อยละ 80.88 แสดงให้เห็นว่าเด็กได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษามีทักษะทางคณิตศาสตร์สูงขึ้น

คำสำคัญ : เกมการศึกษา , เด็กปฐมวัย , ทักษะทางคณิตศาสตร์

การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 13 “Shaping the Future of Education”

บทนำ

หลักสูตรปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ได้กำหนดจุดหมายของหลักสูตรมุ่งให้เด็กมีพัฒนาการที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถและความแตกต่างแต่ละบุคคล ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งเด็กเป็นทรัพยากรที่มีค่ายิ่งเป็นผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม เป็นกำลังในการพัฒนาประเทศอนาคตของประเทศอนาคตจึงขึ้นอยู่กับเด็กที่ได้รับการพัฒนาครบทุกด้านและเหมาะสมกับวัย ทั้งในด้านการดูแล เอาใจใส่ ความรัก ความอบอุ่น โดยเฉพาะในวัยของเด็กปฐมวัยคือ วัยตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปีซึ่งเป็นวัยเริ่มต้นของชีวิตเป็นวัยที่สำคัญ การได้รับการพัฒนาพัฒนาการในด้านสติปัญญาจะสูงที่สุด(ปณิชา มโนสิทธิการ. 2553)เด็กเป็นทรัพยากรที่สำคัญในการพัฒนาประเทศจะเจริญก้าวหน้าได้ต้องอาศัยทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพและมีการศึกษา เด็กจึงควรได้รับการพัฒนาอย่างครบถ้วนทั้งในด้านของการเลี้ยงดู ดูแล เอาใจใส่ ความรัก ความอบอุ่นโดยเฉพาะในวัยของเด็กปฐมวัยเป็นวัยเริ่มต้นของชีวิตเป็นวัยที่สำคัญที่สุดเพราะมีการพัฒนาการที่เจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว

การเรียนคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยเป็นการเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับทักษะทางคณิตศาสตร์เป็นพื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัยซึ่งต่างจากผู้ใหญ่ คณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยเป็นการเข้าใจจำนวนความเป็นไปได้ การเพิ่มจำนวน การลดจำนวนการเรียนรู้สัญลักษณ์ ของคณิตศาสตร์เครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ เครื่องหมายบวก เครื่องหมายลบ เครื่องหมายเท่ากับ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จึงควรจัดในลักษณะ การเรียนปนเล่น เพื่อพัฒนาทั้งด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาไปพร้อมๆกัน เด็กจะเกิดความคิดรวบยอด ทางคณิตศาสตร์จากการรู้จักตัดสินใจซึ่งเป็นทักษะเบื้องต้น ในการใช้เหตุผล โดยการทำกิจกรรม ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การเลือกของเล่น การนับของเล่น การเลือกเครื่องแต่งกาย การเลือก ว่าจะแบ่งขนมให้น้องจะ แบ่งให้น้องเท่าไร การตัดสินใจว่าจะวางของเล่นเอาไว้ตรงไหน และเมื่อเด็ก หัดขี่จักรยานเขาจะรู้จักกะประมาณพื้นที่ การซื้อขนมจะทำให้เด็กรู้จักการใช้เงิน การนับ หนึ่ง สอง สาม จะยังไม่มีมีความหมายสำหรับเด็ก จนเมื่อเขาเนาตัวเลขเหล่านี้ไปใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ เช่น การซื้อขนม การซื้อของ กิจกรรมที่เน้นการคิดอย่างมีเหตุผลเช่น การจัดของ ใส่กล่อง การจำแนกประเภทไปไม้หรือสิ่งของ การเพิ่มจำนวน การลดจำนวน การเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัยมีความสำคัญมาก เพราะเป็นการเตรียมเด็กให้ มีความพร้อมทางคณิตศาสตร์เบื้องต้น เป็นการปูพื้นฐานที่ดีในการเรียนในระดับสูงขึ้น การเตรียม ความพร้อมทางคณิตศาสตร์จึงควรเน้นการทำกิจกรรมคณิตศาสตร์ที่เป็นรูปธรรม ที่เน้นการเรียนรู้ จากประสบการณ์ตรงการลงมือปฏิบัติจริง มีการใช้สื่อที่หลากหลายจึงจะช่วยให้เด็กได้รับ ความสำเร็จในการเกิดความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ยิ่งขึ้น ซึ่งรูปแบบการจัดกิจกรรมที่พัฒนาความพร้อมทางด้านคณิตศาสตร์นั้นจัดได้หลายรูปแบบ เช่น การใช้การละเล่นพื้นบ้าน การจัด กิจกรรมศิลปะ การใช้แบบฝึกหัด การใช้หนังสือนิทานสำหรับเด็ก การใช้ของจริง การใช้หุ่นมือ และการเล่นเกมส์การศึกษา (สุพัตรา สุภาพ, 2556)

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์ กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือ เล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักการสังเกต คิดหาเหตุผล การคิดวิเคราะห์ การคิดจำแนกและเกิด

การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 13 “Shaping the Future of Education”

ความคิดรวบยอด เกี่ยวกับ ขนาด รูปร่าง รูปทรง สี ความยาว ความกว้าง จำนวน ประเภท เป็นต้น เกมการศึกษา ประกอบด้วย เกมจับคู่ภาพเหมือน เกมจับคู่ภาพเงา เกมโดมิโน เกมชิกโซ เกมจำแนกหมวดหมู่ เกมแยกประเภท ลอตโต เกมภาพตัดต่อ เกมต่อตามแบบ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จัดทำวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ได้แก่ การเพิ่มจำนวน และการลดจำนวน โดยใช้เกมการศึกษาจำนวน 12 เกม ได้แก่ เกมจัดหมวดหมู่ เกมโดมิโน เกมจิกซอร์ เกมจับคู่ผลบวก เกมขนมมหาสนุก เกมเรียงลำดับ เกมจับคู่จำนวนกับผลลัพธ์ เกมจับคู่ภาพเหมือน เกมตัวเลขซ่อนหา เกมบ้านตัวเลข เกมจับกลุ่ม เกมจับคู่ภาพเงา การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์จะทำให้เด็กเกิดความสุขสนาน เพลินเพลิน ในการทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ พร้อมทั้งมีทักษะทางคณิตศาสตร์ ได้แก่ การเพิ่มจำนวนและการลดจำนวนมากขึ้น เริ่มจากกระบวนการเล่นเกมการศึกษาเพื่อฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดแยกแยะ คิดรวบยอดเพื่อนำไปสู่การพัฒนาทางคณิตศาสตร์ทั้งด้านการเพิ่มจำนวนและการลดจำนวนด้วยเหตุผลปัจจุบันในการจัดกิจกรรมของนักเรียนปฐมวัย อายุ 5 - 6 ปีของโรงเรียนบ้านสะป่า “มงคลวิทยา” มีการพัฒนาพัฒนาการทั้ง 4 ด้านไปพร้อมๆกัน แต่พัฒนาการด้านสติปัญญา มีการพัฒนาการได้น้อยสุด เนื่องจากนักเรียนไม่สามารถคิดวิเคราะห์ การเพิ่มจำนวน และการลดจำนวนได้ตามมาตรฐานที่กำหนดไว้ตามมาตรฐานด้านสติปัญญา ไม่เข้าใจความสัมพันธ์เกี่ยวกับจำนวน ไม่สามารถเชื่อมโยงตัวเลขกับปริมาณจริงและไม่สามารถแก้ปัญหอย่างง่ายได้ตามระดับวัยสะท้อนให้เห็นถึงข้อจำกัดของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่สามารถพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงนำเกมการศึกษามาพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ในด้านการเพิ่มจำนวนและการลดจำนวนของเด็กปฐมวัยเพราะการได้รับพัฒนาด้านคณิตศาสตร์จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ของเด็กต่อไป หากเด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นการสอนแบบรูปธรรม จะส่งผลให้มีทักษะกระบวนการทางความคิด พัฒนาความสามารถด้านต่างๆ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังใช้เกมการศึกษา

วิธีวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3/1 โรงเรียนบ้านสะป่า “มงคลวิทยา” ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 17 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วย

การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 13 “Shaping the Future of Education”

1. แผนการจัดกิจกรรมการใช้เกมการศึกษาโดยใช้เกม จำนวน 24 แผนการเรียนรู้
2. เกมการศึกษา จำนวน 12 เกม
3. แบบประเมินทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 20 ข้อ

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นเตรียมการ

1.1 เตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ เกมการศึกษา แผนการจัดกิจกรรมและแบบประเมินทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

1.2 เตรียมเด็กๆ ที่เข้ารับการทดลอง

1.3 เตรียมสื่อ อุปกรณ์

2. ขั้นทดลอง

2.1 ผู้วิจัยได้ทำการประเมินก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ (Pretest)

2.2 ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรม ใช้เวลาช่วงเวลา 14.00 – 14.30 น. ฝึกครั้งละ 30 นาที สัปดาห์ละ 3 ครั้ง เดือนพฤศจิกายน - เดือนธันวาคม พ.ศ. 2568 รวมทั้งสิ้น 24 ครั้ง

2.3 เมื่อดำเนินการสอนครบทั้ง 24 แผนการจัดกิจกรรมเด็กๆ ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาครบทั้ง 12 เกมแล้ว จึงนำแบบการประเมินหลังกิจกรรมไปทดสอบกับเด็กๆ และบันทึกคะแนนหลังกิจกรรม

2.4 นำคะแนนที่ได้จากการประเมินของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังกิจกรรมมาวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างโดยวิธีการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ค่าร้อยละ

2.5 เขียนรายงานการวิจัย เพื่อสรุป ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลการประเมินหลังการจัดกิจกรรมด้วยแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่พัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับปฐมวัยชั้นอนุบาล 3/1 โดยค่าร้อยละของคะแนนที่ได้และจะต้องผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75.00 ขึ้นไป

การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 13 “Shaping the Future of Education”

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบของการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการศึกษา ก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3/1 โรงเรียนบ้านสะป่า “มงคลวิทยา”

การทดลอง	N	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.	ร้อยละ
ก่อนเรียน	17	20	11.59	1.34	57.94
หลังเรียน	17	20	16.18	1.55	80.88

จากตารางที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม ดังนี้ คะแนนเฉลี่ยก่อนทดลองเท่ากับ 11.34 ($\bar{x} = 11.34$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.34 (S.D. = 1.34) คิดเป็นร้อยละ 57.94 คะแนนเฉลี่ยหลังทดลองเท่ากับ 16.18 ($\bar{x} = 16.18$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.55 (S.D. = 1.55) และคิดเป็นร้อยละ 80.88 แสดงให้เห็นว่าเกมการศึกษาสามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยสูงขึ้น

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบของการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการศึกษา ก่อนและหลัง ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3/1 โรงเรียนบ้านสะป่า “มงคลวิทยา” ประชากรจำนวน 17 คนรายด้าน

ด้านทักษะทางคณิตศาสตร์	N	คะแนนเต็ม	ก่อนทดลอง			หลังทดลอง		
			คะแนนเฉลี่ย \bar{x}	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย \bar{x}	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)	ร้อยละ
การเพิ่มจำนวน	17	10	5.80	0.67	58.00	8.10	0.78	81.00
การลดจำนวน	17	10	5.79	0.67	57.90	8.08	0.77	80.80

จากตารางที่ 2 ผลวิจัยพบว่า ทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการเพิ่มจำนวนมีค่าเฉลี่ยก่อนทดลองเท่ากับ 5.80 ($\bar{x} = 5.80$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนทดลองเท่ากับ 0.67 (S.D. = 0.67) คิดเป็นร้อยละ 58.00 และหลังทดลองมีค่าเฉลี่ย

การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 13 “Shaping the Future of Education”

เท่ากับ 8.10 ($\bar{x} = 8.10$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังทดลองเท่ากับ 0.78 (S.D. = 0.78) คิดเป็นร้อยละ 81.00 ส่วนด้านการลดจำนวนมีค่าเฉลี่ยก่อนทดลองเท่ากับ 5.79 ($\bar{x} = 5.79$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนทดลองเท่ากับ 0.67 (S.D. = 0.67) และคิดเป็นร้อยละ 57.90 และหลังทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.08 ($\bar{x} = 8.08$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังทดลองเท่ากับ 0.78 (S.D. = 0.78) คิดเป็นร้อยละ 80.80 แสดงให้เห็นว่าหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา เด็กมีพัฒนาการด้านทักษะทางคณิตศาสตร์ทุกด้านดีขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการใช้ผลเกมการศึกษาที่มีผลต่อทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย พบว่า เด็กปฐมวัย มีทักษะทางคณิตศาสตร์หลังการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม ดังนี้ ก่อนการทดลอง คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.34 คะแนน ($\bar{x} = 11.34$) มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.34 (S.D. = 1.34) คิดเป็นร้อยละ 57.94 หลังทดลองคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.18 ($\bar{x} = 16.18$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังทดลองเท่ากับ 1.55 (S.D. = 1.55) คิดเป็นร้อยละ 80.88 แสดงให้เห็นว่าเกมการศึกษามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ความสนใจ และกระตุ้นการคิดอย่างเป็นระบบ ทำให้เด็กสามารถเรียนรู้แนวคิดทางคณิตศาสตร์ได้ง่ายขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2553) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาและช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ กระทรวงศึกษาธิการ. (2546) ที่กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิด การสังเกต การเปรียบเทียบ และการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับปฐมวัย อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของ เพียเจต์ (Jean Piaget) นักจิตวิทยาพัฒนาการ ที่กล่าวว่า เด็กปฐมวัยเรียนรู้ได้ดีที่สุดผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง การจัดกิจกรรมในรูปแบบเกมจึงช่วยให้เด็กเข้าใจแนวคิดต่าง ๆ ได้อย่างเป็นรูปธรรมและเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาสามารถช่วยพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับธรรมชาติของเด็กในวัยนี้

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ เซอร์ ชินบุญ (2554) ที่กล่าวว่า คณิตศาสตร์เป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อเด็กปฐมวัย เนื่องจากเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็กในหลายด้าน เช่น จำนวน การนับ เวลา การวัด และตำแหน่ง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาจึงช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กปฐมวัยเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย และพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 13 “Shaping the Future of Education”

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรกำหนดข้อตกลงในการจัดกิจกรรมให้ชัดเจนและเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กสามารถเข้าใจและปฏิบัติตามได้ด้วยความสนใจ อันจะส่งผลให้เด็กมีความสุขในการเข้าร่วมกิจกรรม และเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ซึ่งเป็นเกมที่ออกแบบให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก ดังนั้น ผู้ที่นำเครื่องมือหรือกิจกรรมดังกล่าวไปใช้ควรศึกษารายละเอียดของแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาก่อนดำเนินการจัดกิจกรรม เพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสมและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

3. ก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาหรือการใช้เครื่องมือดังกล่าว ควรกำหนดข้อตกลงในชั้นเรียนเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของเด็กปฐมวัยอย่างชัดเจน เพื่อให้การจัดกิจกรรมเป็นไปอย่างเป็นระเบียบ และบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาในรูปแบบที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในแต่ละรูปแบบ

2. ควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังเด็กปฐมวัยในระดับชั้นหรือสถานศึกษาที่แตกต่างกัน เพื่อให้ผลการวิจัยมีความครอบคลุมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในวงกว้าง

3. ควรศึกษาผลของการใช้เกมการศึกษาที่มีต่อทักษะด้านอื่น ๆ ของเด็กปฐมวัย เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะการสื่อสาร หรือทักษะการคิดแก้ปัญหา เพื่อให้เห็นผลการพัฒนาเด็กปฐมวัยในมิติต่าง ๆ อย่างรอบด้าน

การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 13 “Shaping the Future of Education”

บรรณานุกรม

- เซาว์ ชื่นบุญ. (2554). คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและ
ปณิชา มโนสิทธิการ. (2553). พัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
มหาวิทยาลัยราชภัฏ.
- สุพัตรา สุภาพ. (2556). การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์
สุรางค์ โค้วตระกูล. (2553). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.