ชื่อเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรี
ชื่อผู้วิจัย วราลี ถนอมชาติ เกศิณี ศิริสุนทรไพบูลย์ และญาณิศา บุญพิมพ์
หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
ปีงบประมาณ 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยในจังหวัดจันทบุรีให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ เด็กปฐมวัย ที่มีอายุ 5-6 ปี ของโรงเรียนวัดดอนตาล จำนวน 21 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร (MU.EF101) 3) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการใช้สถิติร้อยละ (%)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีทั้งหมด 5 ชุดกิจกรรม ได้แก่ 1) นักจดจำ 2) นักยับยั้ง 3) นักคิด 4) นักควบคุม และ 5) นักวางแผน แต่ละชุดกิจกรรม ประกอบด้วย 1) ชื่อกิจกรรม 2) คำชี้แจง 3) จุดประสงค์การเรียนรู้ 4) กิจกรรมการเรียนรู้ และ 5) แบบทดสอบ/แบบประเมินความพึงพอใจ มีประสิทธิภาพ 82.30/82.38 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้

2. ผลการเรียนรู้พบว่า หลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีคะแนนสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

3. ผลการจัดลำดับความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่า กิจกรรม/เกมที่ได้รับความพึงพอใจเป็นลำดับที่ 1 ของ แต่ละชุดกิจกรรม ได้แก่ Chicken Cha Cha Cha, Zingo, Space V.1, Falling Monkeys Game และ Fold-it

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมเป็นฐาน การคิดเชิงบริหาร

Title The development of learning activity package by using game based learning for promoting executive function for early childhood in Chanthaburi province

Researchers Waralee Thanomchat , Kesinee Sirisoonthornpaibul and Yanisa Boonpim
Organization The Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University
Year 2023

Abstract

The purpose of this research were to ; 1) develop and determine the efficiency of the learning activity package by using game based learning for promoting executive function for early childhood in Chanthaburi province to meet the hypothetical criterion of 80/80 2) compare learning outcome before and after using the activity package and 3) study the satisfaction of early childhood toward the learning activity package.

The sample consisted of young children, aged between 5-6 years, amount 21 people, Wat Don Tan School, which obtained by using the simple random sampling. The instrument included 1) learning activity packages, 2) an evaluation form development (MU.EF101) 3) learning outcome test and 4) an evaluation form children 'satisfaction to learning activity packages. The collected data were analyzed by percentage.

The research finding were as follows :

1. There were five learning activity packages included 1) working memory 2) inhibittory control 3) cognitive flexibility 4) emotional control and 5) plan ; and each package consisted of topics as follow, the title of learning activity packages, explanation, objectives, learning activity/ evaluation form children 'satisfaction. The efficiency of learning activity packages was 82.30/82.38.

2. The results was : after trying out the learning activity packages, the early childhood learning outcome was higher than before trying out the learning activity packages.

3. The results of the satisfaction ranking of early childhood with the game based learning activity package. It was found that activity/games that received the 1st satisfaction in each set of activity were : chicken cha cha cha, zingo, space v.1, falling monkeys game and fold-it

Keywords : Learning Activity Package, Game Based Learning, Executive Function

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี