

ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะการสังเกต โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นเตรียมห้อง ๔ โรงเรียนอนุบาลเบตง (สุภาพอนุสรณ์)

ปัญหา

ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เป็นทักษะที่ส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยสามารถคิดหาเหตุผล แสวงหาความรู้ สามารถแก้ปัญหาได้ตามวัยของเด็ก ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์อันเป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานหรือทักษะเบื้องต้นที่ควรส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยได้รับการพัฒนามี ๗ ทักษะสำคัญ ซึ่งทักษะที่เด็กปฐมวัยควรมีเป็นอันดับแรก คือ ทักษะการสังเกต เนื่องจากเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่อยากรู้อยากเห็นต่อสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว อยู่ตลอดเวลา จึงต้องใช้ทักษะการสังเกตในการแสวงหาคำตอบในสิ่งที่เขาอยากรู้หรือสนใจ การสังเกตจะต้องใช้ประสาทสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างรวมกัน ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง เข้าไปสัมผัสโดยตรงกับสิ่งต่างๆ เพื่อค้นหาข้อมูลหรือรายละเอียดของสิ่งต่างๆที่เด็กต้องการรู้ การมีทักษะการสังเกตที่ดีจะมีผลต่อการเรียนรู้สิ่งต่างๆของเด็กปฐมวัย เพราะเป็นวัยที่มีการพัฒนาทางสติปัญญาสูงสุดของชีวิต

จากการที่ผู้วิจัยได้ปฏิบัติการสอน โดยทำการสอนในระดับชั้นเตรียมอนุบาลห้อง๔ มีจำนวนนักเรียนทั้งหมด ๒๖ คน มีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ ๖ กิจกรรมหลัก และส่งเสริมทักษะทางวิชาการให้กับเด็ก ผู้วิจัยได้มีการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็ก ตลอดระยะเวลาที่ทำการสอน พบว่า เด็กในห้องเรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะในการเรียนรู้สิ่งต่างๆด้วยการสังเกต สังเกตได้จากการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ และการทำผลงานต่างๆ เด็กๆจะไม่สังเกตสิ่งต่างๆที่คุณครูนำมาให้ดู เมื่อคุณครูถามก็จะตอบไม่ได้ จากสาเหตุดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะส่งเสริมทักษะการสังเกตให้กับเด็กปฐมวัย

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับการส่งเสริมทักษะการสังเกต ของนักเรียนเตรียมอนุบาลห้อง๔ โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่หลากหลาย คำนึงถึงความเหมาะสมของเด็ก และเป็นแนวทางในการพัฒนาและส่งเสริมทักษะของเด็กให้มีทักษะการสังเกตมากขึ้น เพื่อเป็นการวางรากฐานการเรียนรู้ให้กับเด็กในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการสังเกตของนักเรียนเตรียมอนุบาลห้อง๔ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

สมมติฐานการวิจัย

๑. ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการสังเกตของนักเรียนเตรียมอนุบาลห้อง๔ สูงกว่าก่อนใช้การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนมีทักษะการสังเกต ได้ดีขึ้น
๒. ผลของการวิจัยสามารถนำไปเป็นข้อมูลและแนวทางแก่ครูและผู้เกี่ยวข้องต่อไปได้

ขอบเขตของงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีขอบเขตดังนี้

๑. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การสังเกต

๒. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นเตรียมอนุบาลห้อง๑ - ๔ ภาคเรียนที่ ๕ ปีการศึกษา ๒๕๕๙ โรงเรียนอนุบาลเบตง (สุภาพอนุสรณ์) จำนวน ๑๑๒ คน
กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นเตรียมอนุบาลห้อง๔ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๙
โรงเรียนอนุบาลเบตง (สุภาพอนุสรณ์) จำนวน ๒๖ คน

๓. ขอบเขตด้านระยะเวลา

เดือนธันวาคม - มกราคม ๒๕๕๙

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น

การเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

ตัวแปรตาม

ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการสังเกต

นิยามศัพท์เฉพาะ

เกมการศึกษา หมายถึง การจัดกิจกรรมการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการสังเกต

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

๑. กิจกรรมเกมการศึกษา

๑.๑ เกมจับคู่ภาพเหมือน

๑.๒ เกมจัดหมวดหมู่

๑.๓ เกมภาพตัดต่อ

๑.๔ เกมเรียงลำดับภาพ

๒. แบบบันทึกคะแนนการสังเกตก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

๓. แบบบันทึกคะแนนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

วิธีดำเนินงานวิจัย

๑. คุณครูสังเกตทักษะการสังเกตของเด็กๆในขณะที่ทำกิจกรรมต่างๆ

๒. คุณครูพูดคุยชี้แนะให้เด็กๆสังเกตสิ่งต่างๆรอบตัวของตนเองทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

๓. คุณครูจัดกิจกรรมเกมการศึกษา สาธิตวิธีการเล่นเกมให้เด็กๆดู

๔. เด็กๆเล่นเกมการศึกษา โดยมีคุณครูคอยชี้แนะ และสังเกตวิธีการเล่นเกมของเด็กๆ

๕. คุณครูกล่าวชมเชยเด็ก เมื่อสามารถเล่นเกมได้ถูกต้อง

๖. เด็กๆเล่นเกมการศึกษา อย่างสม่ำเสมอ

๗. คุณครูประเมินเด็กด้วยแบบประเมินทักษะการสังเกต

การรวบรวมข้อมูล

๑. บันทึกผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาฝึกทักษะการสังเกต
๒. ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ก่อน- หลัง ใช้เกมการศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ผลการประเมินด้านการพัฒนาทักษะการสังเกต ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการใช้การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐานคือ ค่าความถี่

เกณฑ์การประเมิน

ปฏิบัติได้	๙-๑๐	ครั้ง	ดีมาก
ปฏิบัติได้	๗-๘	ครั้ง	ดี
ปฏิบัติได้	๕-๖	ครั้ง	พอใช้
ปฏิบัติได้	น้อยกว่า ๕	ครั้ง	ปรับปรุง

สรุปผลการวิจัย

จากการพัฒนาทักษะการสังเกต โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นเตรียมอนุบาล ห้อง ๔ โรงเรียนอนุบาลเบตง (สุภาพอนุสรณ์) ทั้ง ๒๖ คน ที่มีทักษะการสังเกตดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ

๑. ข้อเสนอแนะทั่วไป

ควรให้เด็กเล่นเกมการศึกษาอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

๒. ข้อเสนอแนะทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษากับการจัดกิจกรรมรูปแบบอื่นๆ เพื่อนาผลที่ได้มาเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการสังเกต

แบบบันทึกการสังเกตการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นเตรียมอนุบาลห้อง๔
โรงเรียนอนุบาลเบตง(สุภาพอนุสรณ์) อำเภอ เบตง จังหวัดยะลา

ที่	ชื่อ - สกุล	การเล่นเกมการศึกษา										รวม ๑๐	สรุปผล
		๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๙	๑๐		
๑	เด็กชายกิตติกวิน คณนคร	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๘	ดี
๒	เด็กชายเจเอส เมืองทอง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๑๐	ดีมาก
๓	เด็กชายเตชินท์ แสนมนตรี	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๘	ดี
๔	เด็กชายธาวิณ สุรุ่งรัตนมงคล	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๑๐	ดีมาก
๕	เด็กชายธีรกร สัตยานุพันธ์	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๑๐	ดีมาก
๖	เด็กชายพัชร ตามาอุ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๑๐	ดีมาก
๗	เด็กชายพัชร ทองกอบสุข	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๗	ดี
๘	เด็กชายภัทรภณ แก้ววิเชียร	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๘	ดี
๙	เด็กชายมุฮัมหมัดฮาฟิซ ดือราแฮ	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๘	ดี
๑๐	เด็กชายริสทวน มะลาवी	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๘	ดี
๑๑	เด็กชายวิชชากร แก่นทอง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๑๐	ดีมาก
๑๒	เด็กชายศุภกร ศิริวงศ์	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๘	ดี
๑๓	เด็กชายอิกรอม บาฮา	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๘	ดี
๑๔	เด็กชายฮาฟิศ จะปะกียา	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๑๐	ดีมาก
๑๕	เด็กหญิงกัญญาณัฐ ธนาคริษฐา	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๘	ดี
๑๖	เด็กหญิงซุร็อร มะตานี	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๗	ดี
๑๗	เด็กหญิงนิรินยา สาเมาะ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๑๐	ดีมาก
๑๘	เด็กหญิงบุญยานุช ปุณณสร้างเกียรติ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๑๐	ดีมาก
๑๙	เด็กหญิงเบญญาภา พิพัฒน์จรัส	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๑๐	ดีมาก
๒๐	เด็กหญิงปิยรัตน์ สวัสดิ์	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๑๐	ดีมาก
๒๑	เด็กหญิงพัชสรณ์ แซ่ตัน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๑๐	ดีมาก
๒๒	เด็กหญิงอภิญา พจน์สวรรค์	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๘	ดี
๒๓	เด็กชายกิตติคุณ ชันทอง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๑๐	ดีมาก
๒๔	เด็กชายสัจจพล มาตรสุรีย์	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๑๐	ดีมาก
๒๕	เด็กหญิงชุตติกาญจน์ จิรพันธ์ทิพย์	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๑๐	ดีมาก
๒๖	เด็กหญิงอนิศรา เสียงล้ำ	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	๗	ดี

จากตาราง พบว่านักเรียนที่ผ่านการประเมินโดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

ระดับดีมาก	จำนวน	๑๔	คน
ระดับดี	จำนวน	๑๒	คน
ระดับพอใช้	จำนวน	-	คน
ระดับต้องปรับปรุง	จำนวน	-	คน

ผลการวิจัย

ผลการทดสอบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นเตรียมอนุบาลห้อง๔ โรงเรียนอนุบาลเบตง (สุภาพอนุสรณ์) อำเภอ เบตง จังหวัดยะลา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๙ จำนวน ๒๖ คน คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ดังต่อไปนี้

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลต่าง
๑	เด็กชายกิตติกวิน คณนคร	๕	๘	+๓
๒	เด็กชายเจเอส เมืองทอง	๗	๑๐	+๓
๓	เด็กชายเตชินท์ แสนมนตรี	๓	๘	+๕
๔	เด็กชายธาวิณ สุรุ่งรัตนมงคล	๕	๑๐	+๕
๕	เด็กชายธีรกร สัตยานุพันธ์	๖	๑๐	+๔
๖	เด็กชายพัชร ตามาอุ	๖	๑๐	+๔
๗	เด็กชายพัชร ทองกอบสุข	๔	๗	+๓
๘	เด็กชายภัทรภณ แก้ววิเชียร	๓	๘	+๕
๙	เด็กชายมุฮัมหมัดฮาฟิซ ดือราแฮ	๕	๘	+๓
๑๐	เด็กชายริสทวน มะลาวี	๓	๘	+๕
๑๑	เด็กชายวิชชากร แก่นทอง	๕	๑๐	+๕
๑๒	เด็กชายศุภกร ศิริวงศ์	๕	๘	+๓
๑๓	เด็กชายอิรอม บายา	๓	๘	+๕
๑๔	เด็กชายฮาฟิซ จะปะเกีย	๕	๑๐	+๕
๑๕	เด็กหญิงกัญญาณัฐ ธนาคริษฐา	๖	๘	+๒
๑๖	เด็กหญิงซุร็อร มะตานี	๓	๗	+๔
๑๗	เด็กหญิงนรินยา สาเมาะ	๖	๑๐	+๔
๑๘	เด็กหญิงบุญยานุช ปุณณสร้างเกียรติ	๔	๑๐	+๕
๑๙	เด็กหญิงเบญญาภา พิพัฒน์จรัส	๗	๑๐	+๓
๒๐	เด็กหญิงปิยรัตน์ สวัสดิ์	๗	๑๐	+๓
๒๑	เด็กหญิงพัศสรณ์ แซ่ตัน	๗	๑๐	+๓
๒๒	เด็กหญิงอภิญา พจน์สุวรรณค์	๓	๘	+๕
๒๓	เด็กชายกิตติคุณ ชันทอง	๘	๑๐	+๒
๒๔	เด็กชายสัจจพล มาตรสุรีย์	๗	๑๐	+๓
๒๕	เด็กหญิงชุตติกาญจน์ จิรพันธ์ทิพย์	๗	๑๐	+๓
๒๖	เด็กหญิงอนิศรา เสี่ยงล้ำ	๔	๗	๓

เมื่อพิจารณาการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพบว่านักเรียนชั้นเตรียมอนุบาลห้อง๔ มีทักษะการสังเกตดี
ขึ้น

ภาคผนวก

กิจกรรมเกมการศึกษา









การพัฒนาทักษะการสังเกต โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาของนักเรียน
เตรียมห้อง ๔ โรงเรียนอนุบาลเบตง (สุภาพอนุสรณ์)

นางสาวอัยรีน เจริญมณี
ตำแหน่งครูผู้ช่วย

โรงเรียนอนุบาลเบตง(สุภาพอนุสรณ์)
อำเภอเบตง จังหวัดยะลา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลาเขต ๓