

ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรงโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นอนุบาล ๑ / ๒
โรงเรียนอนุบาลเบตง (สุภาพอนุสรณ์)

ปัญหา

การศึกษาปฐมวัย ถือเป็นการศึกษาที่ให้แก่วัยเริ่มต้นของชีวิตมนุษย์ เป็นรากฐานในการเตรียมความพร้อมเป็นช่วงเวลาทองของชีวิตเป็นพื้นฐานสำหรับวัยต่อไปและเป็นช่วงที่พัฒนาการเจริญอย่างรวดเร็วทั้งด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา โดยเฉพาะในด้านสติปัญญาประกอบด้วยความคิด การรับรู้ ความจำ คณิตศาสตร์ มิติสัมพันธ์ และประสาทสัมผัส ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์มีความสำคัญมาก ในการดำรงชีวิต ผู้ที่มีทักษะมิติสัมพันธ์ดีจะมีความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ อย่างเชื่อมโยง เรียนรู้เร็ว รู้จักคิดวางแผนและมีจินตนาการกว้างไกล สามารถจัดกลุ่มรูปแบบต่างๆ ในสมองได้ดี

จากผลการประเมินพัฒนาการของนักเรียนชั้นอนุบาล ๑ ปีการศึกษา ๒๕๕๙ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถบอกชื่อรูปทรงได้ ดังนั้นจึงเห็นว่านักเรียนควรได้รับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรงโดยใช้เกม เพื่อให้เด็กรู้จักรูปทรง ให้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรงของนักเรียนชั้นอนุบาล ๑/๒ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยเกม

สมมติฐานการวิจัย

๑. ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรงของนักเรียนชั้นอนุบาล ๑/๒ สูงกว่าก่อนใช้เกม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรงได้ดีขึ้น
๒. ผลของการวิจัยสามารถนำไปเป็นข้อมูลและแนวทางแก่ครูและผู้เกี่ยวข้องต่อไปได้

ขอบเขตของงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีขอบเขตดังนี้

๑. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การบอกชื่อรูปทรง

๒. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๑/๑ - ๑/๔ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๙ โรงเรียนอนุบาลเบตง (สุภาพอนุสรณ์) จำนวน ๑๐๔ คน

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๑/๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๙ โรงเรียนอนุบาลเบตง (สุภาพอนุสรณ์) จำนวน ๒๖ คน

๓. ขอบเขตด้านระยะเวลา

เดือนมกราคม – กุมภาพันธ์ ๒๕๖๐

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น

การเรียนรู้โดยใช้เกม

ตัวแปรตาม

ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรง

นิยามศัพท์เฉพาะ

เกม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

๑. เกม
 - ๑.๑ เกมร้อยเชือกรูปทรง
 - ๑.๒ เกมจับกลุ่มรูปทรง
 - ๑.๓ เกมต่อบล็อกรูปทรง
 - ๑.๔ เกมสร้างรูปทรงด้วยเชือก
๒. แบบทดสอบการบอชื่อรูปทรง
๓. แบบบันทึกคะแนนการบอชื่อรูปทรงก่อนและหลังการใช้เกม

วิธีดำเนินงานวิจัย

๑. ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับหลักการและวิธีสร้างแบบทดสอบเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรง
๒. เลือกใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรง
๓. การสร้างแบบทดสอบโดยจัดสร้างขึ้นเพื่อประเมินทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรง
๔. จัดทำแบบทดสอบ ประกอบด้วย แบบทดสอบการกากบาทที่รูปภาพที่มีรูปทรงเหมือนกับรูปภาพในช่องแรก การโยงเส้นจับคู่อุปภาพกับเงา การเขียนตามรอยประโยงเส้นจับคู่อุปทรงแล้วระบายสี การระบายสีรูปทรงที่แตกต่าง การกากบาทที่ภาพที่ได้จากภาพตัวอย่างมาประกอบกัน นำไปประเมินกับนักเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรง

การรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

๑. นำแบบทดสอบการบอชื่อรูปทรงไปทดสอบกับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๑/๒ ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างก่อนใช้เกม
๒. นำคะแนนก่อนและหลังเรียนมาวิเคราะห์และสรุปผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ผลการประเมินด้านการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรงของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการใช้เกมโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐานคือ ร้อยละ (Percentage)

เกณฑ์การประเมิน

ได้คะแนน	๒๑ - ๒๕	คะแนน	ระดับดีมาก
ได้คะแนน	๑๖ - ๒๐	คะแนน	ระดับดี
ได้คะแนน	๑๐ - ๑๕	คะแนน	ระดับพอใช้
ได้คะแนน	๐ - ๙	คะแนน	ระดับปรับปรุง

สรุปผลการวิจัย

จากการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรงโดยใช้เกมของนักเรียนชั้นอนุบาล ๑ / ๒ โรงเรียนอนุบาลเบตง (สุภาพอนุสรณ์) ทั้ง ๒๖ คน มีทักษะการบอกชื่อรูปทรง ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ

๑. ข้อเสนอแนะทั่วไป

ควรมีให้มีการดำเนินการอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

๒. ข้อเสนอแนะทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างผลการใช้เกมกับการจัดกิจกรรมรูปแบบอื่นๆ เพื่อนำผลที่ได้มาเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรง

ตารางที่ ๑ แสดงรายละเอียดการประเมินการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรง

ที่	ชื่อ - สกุล	แบบทดสอบการบอกชื่อรูปทรง					รวม (๒๕ คะแนน)	สรุปผล
		แบบทดสอบที่ ๑ (๕ คะแนน)	แบบทดสอบที่ ๒ (๕ คะแนน)	แบบทดสอบที่ ๓ (๕ คะแนน)	แบบทดสอบที่ ๔ (๕ คะแนน)	แบบทดสอบที่ ๕ (๕ คะแนน)		
๑	เด็กชายคชาวุธ ลีประเสริฐกุล	๔	๕	๔	๔	๓	๒๐	ดี
๒	เด็กชายทีฆายุ ช่วยภักดี	๔	๕	๔	๔	๓	๒๐	ดี
๓	เด็กชายชนกันต์ บุนนาค	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	ดีมาก
๔	เด็กชายธรรมรัตน์ ฉีดเสน	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	ดีมาก
๕	เด็กชายพงศกร แซ่ว่อง	๔	๕	๔	๔	๓	๒๐	ดี
๖	เด็กชายเฟาซี เจ๊ะหมาด	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	ดีมาก
๗	เด็กชายฟาอิส สะนิ	๔	๕	๓	๓	๓	๑๘	ดี
๘	เด็กชายรอฮ์ฟ สาและ	๔	๕	๓	๓	๓	๑๘	ดี
๙	เด็กชายมุฮัมหมัดนุร มามะ	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	ดีมาก
๑๐	เด็กชายพลลภัตม์ บัวทอง	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	ดีมาก
๑๑	เด็กหญิงณิรณุช เลื่องวานิชย์	๔	๕	๔	๔	๓	๒๐	ดี
๑๒	เด็กหญิงสุชญญา ว่องกุลจิรัฎฐิติ	๔	๕	๔	๔	๓	๒๐	ดี
๑๓	เด็กหญิงพิรดาวาส์ สระเเดะ	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	ดีมาก
๑๔	เด็กหญิงนุรอัสรีนา ยะยือริ	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	ดีมาก
๑๕	เด็กหญิงนุรอ์ฟาติร อาแว	๔	๕	๔	๔	๓	๒๐	ดี
๑๖	เด็กหญิงอามาลีนา มะระฮิง	๔	๕	๔	๔	๓	๒๐	ดี
๑๗	เด็กหญิงนิสริน บาฮา	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	ดีมาก
๑๘	เด็กหญิงอพิณญา แรมเพชร	๔	๕	๔	๔	๓	๒๐	ดี
๑๙	เด็กชายปรมินทร์ กาฬพันธ์	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	ดีมาก
๒๐	เด็กชายอัศม์เดช แซ่ก้อง	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	ดีมาก
๒๑	เด็กชายชฎานนท์ แซ่หลี่	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	ดีมาก
๒๒	เด็กชายพลกฤต แซ่ฟุ้ง	๔	๕	๔	๔	๓	๒๐	ดี
๒๓	เด็กชายฮิลมี ตาเยะ	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	ดีมาก
๒๔	เด็กชายศุภกฤต ทองสุวรรณ	๔	๕	๔	๔	๓	๒๐	ดี
๒๕	เด็กหญิงอัยยาดา วาแต	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	ดีมาก
๒๖	เด็กหญิงอานีส กะโต	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	ดีมาก

จากตาราง พบว่านักเรียนที่ผ่านประเมินการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรง

ระดับดีมาก	จำนวน	๑๔ คน	คิดเป็นร้อยละ	๕๓.๘๕
ระดับดี	จำนวน	๑๒ คน	คิดเป็นร้อยละ	๔๖.๑๕
ระดับพอใช้	จำนวน	- คน	คิดเป็นร้อยละ	-
ระดับต้องปรับปรุง	จำนวน	- คน	คิดเป็นร้อยละ	-

ผลการวิจัย

ผลการทดสอบการใช้เกมของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๑/๒ โรงเรียนอนุบาลเบตง(สุภาพอนุสรณ์) อำเภอเบตง จังหวัดยะลา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๙ จำนวน ๒๖ คน คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนดังต่อไปนี้

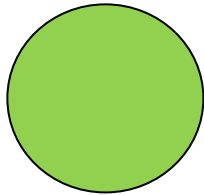
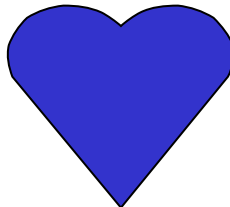
ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลต่าง
๑	เด็กชายคหาวุธ ลีประเสริฐกุล	๑๐	๒๐	+๑๐
๒	เด็กชายทีฆายุ ช่วยภักดี	๑๑	๒๐	+๙
๓	เด็กชายชนกันต์ บุนนาค	๑๕	๒๕	+๑๐
๔	เด็กชายธรรมรัตน์ นีตเสน	๑๕	๒๕	+๑๐
๕	เด็กชายพงศกร แซ่ว่อง	๑๒	๒๐	+๘
๖	เด็กชายเฟาซี เจ๊ะหมาด	๑๖	๒๕	+๙
๗	เด็กชายฟาอิส สะนิ	๑๐	๑๘	+๘
๘	เด็กชายรอฮ์ฟ สาและ	๑๐	๑๘	+๘
๙	เด็กชายมุฮัมหมัดนุร มามะ	๑๕	๒๕	+๑๐
๑๐	เด็กชายพลลภัตม์ บัวทอง	๑๕	๒๕	+๑๐
๑๑	เด็กหญิงณิรุษ เลื่องวานิชย์	๑๐	๒๐	+๑๐
๑๒	เด็กหญิงสุชัญญา ว่องกุลจิรัฎฐิติ	๑๐	๒๐	+๑๐
๑๓	เด็กหญิงพิรดาวลี สระเเดะ	๑๒	๒๕	+๑๓
๑๔	เด็กหญิงนุรฮัสรีนา ยะยือริ	๑๒	๒๕	+๑๓
๑๕	เด็กหญิงนุรฮ์ฟาติร อาแว	๑๑	๒๐	+๙
๑๖	เด็กหญิงอามาลีนา มะระฮิง	๑๒	๒๐	+๘
๑๗	เด็กหญิงนิสริน บาฮา	๑๔	๒๕	+๑๑
๑๘	เด็กหญิงอพิณญา แรมเพชร	๑๒	๒๐	+๘
๑๙	เด็กชายปรมินทร์ กาฟพันธ์	๑๓	๒๕	+๑๒
๒๐	เด็กชายอัศม์เดช แซ่ก้อง	๑๕	๒๕	+๑๐
๒๑	เด็กชายชฎานนท์ แซ่หลี	๑๕	๒๕	+๑๐
๒๒	เด็กชายพลกฤต แซ่ฟุ้ง	๑๐	๒๐	+๑๐
๒๓	เด็กชายฮิลมี ตาเยะ	๑๕	๒๕	+๑๐
๒๔	เด็กชายศุภกฤต ทองสุวรรณ	๑๒	๒๐	+๘
๒๕	เด็กหญิงอัยยาดา วาแต	๑๓	๒๕	+๑๒
๒๖	เด็กหญิงอาनीส กะโต	๑๕	๒๕	+๑๐

เมื่อพิจารณาการใช้เกมพบว่านักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๑/๒ มีทักษะการเรียนรู้เรื่องรูปทรงตั้งขึ้น

ภาคผนวก

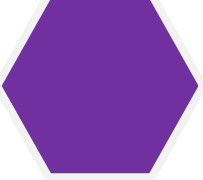
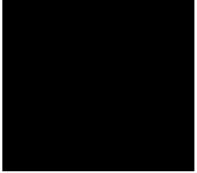
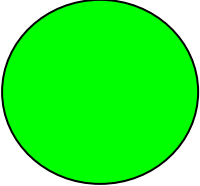
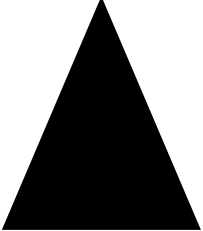
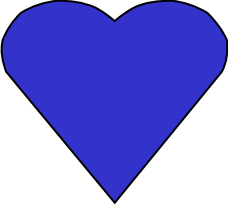
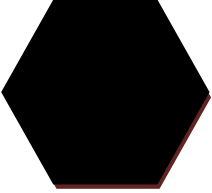

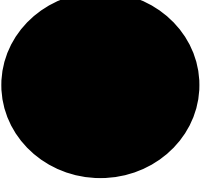
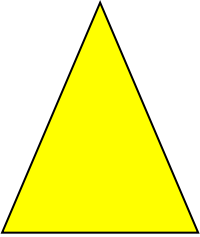
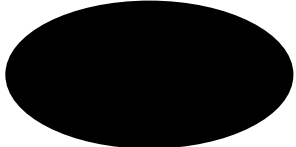
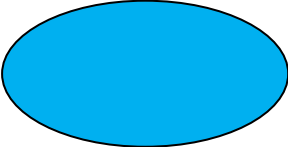
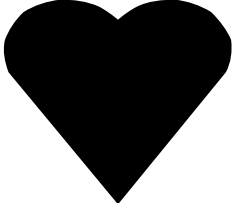
ชื่อ.....ชั้น.....

ให้นักเรียนกากบาท (x) ทั้รูปภาพที่มีรูปทรงเหมือนกับรูปภาพในช่องแรก

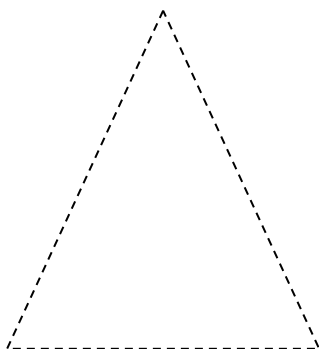
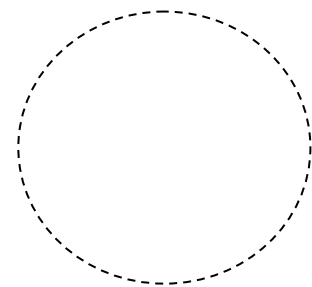
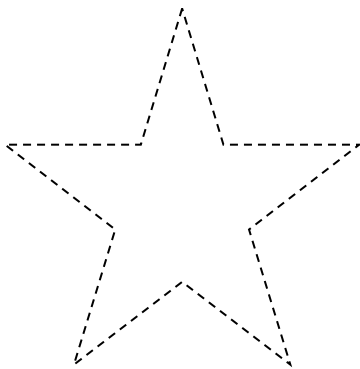
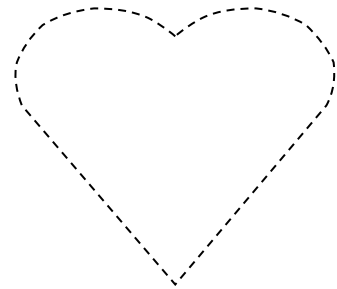
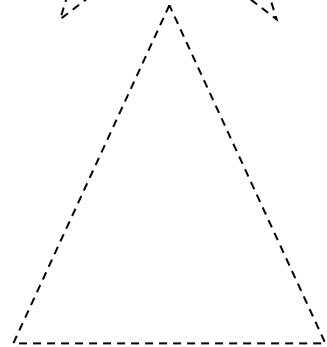
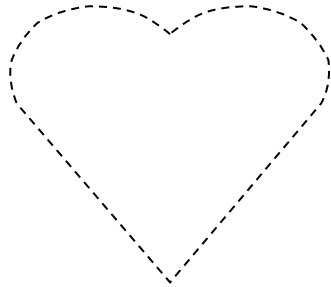
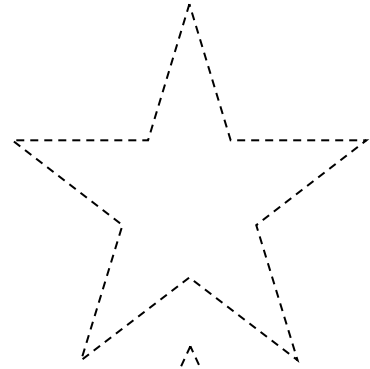
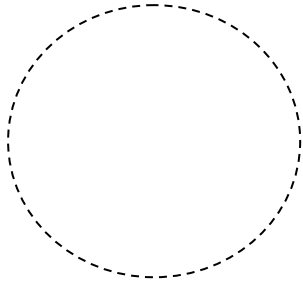
ชื่อ.....ชั้น.....

ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่รูปภาพกับเงา

	•	•	
	•	•	
	•	•	
	•	•	
	•	•	
	•	•	

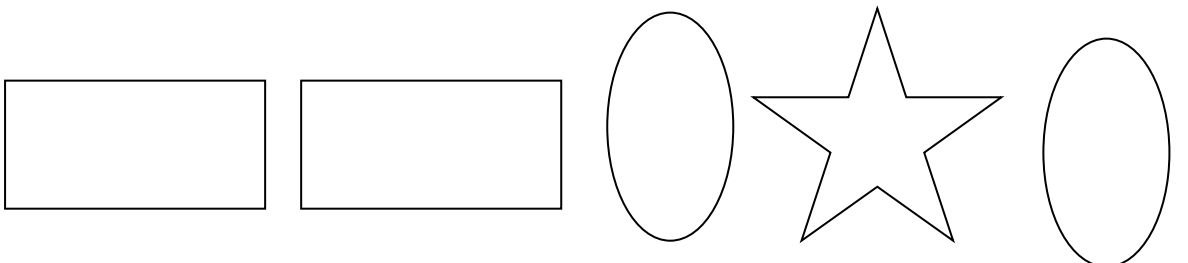
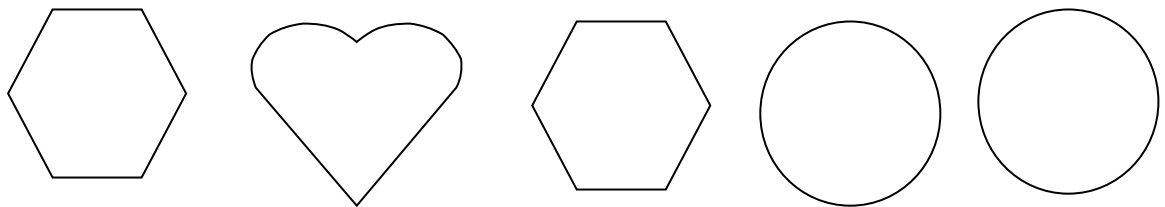
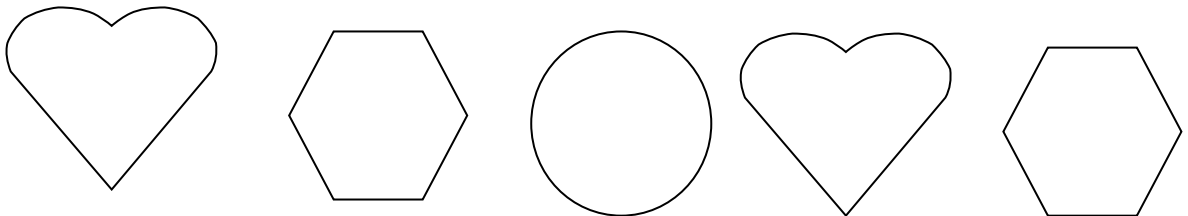
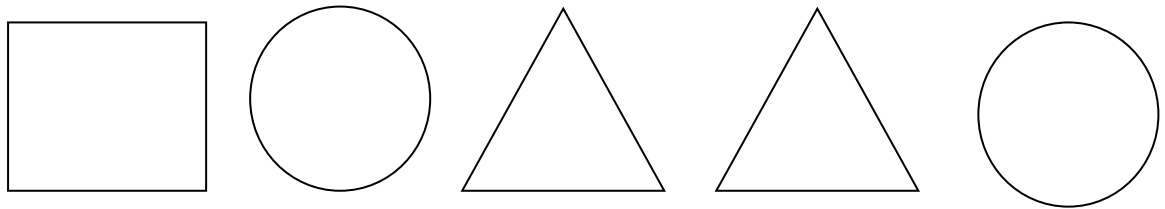
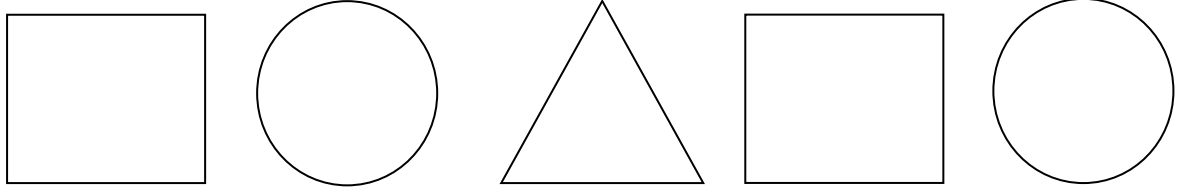
ชื่อ.....ชั้น.....

ให้นักเรียนเขียนตามรอยประโยงเส้นจับคู่รูปทรงแล้วระบายสี



ชื่อ.....ชั้น.....

ให้นักเรียนระบายสีรูปทรงที่แตกต่าง



ชื่อ.....ชั้น.....

ให้นักเรียน (X) ทับภาพที่ได้จากภาพตัวอย่างมาประกอบกัน

