

วารสารธรรมเพื่อชีวิต

JOURNAL OF DHAMMA FOR LIFE

ISSN: 2822-048X

<https://soo8.tci-thaijo.org/index.php/dhammalife/index>

Original Research Article

The Development of Basic Thinking Skills of Early Childhood Students through HighScope Learning Experiences Using Educational Games

การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป
ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัย

Parinda Srimunee^{1*}, Thanyaporn Janma², Teeradej Snongtaweepon³,
Subhapit Songkhao⁴, & Gunyamarn Buathong⁵

ปริญดา ศรีมูณี^{1*}, ธัญพร จันมา², วีระเดช สมองทวิพร³, ศุภพิชญ์ สงขาว⁴ & กัญญามาลย์ บัวทอง⁵

ARTICLE INFO

Name of Author &
Corresponding Author: *

1. Parinda Srimunee*

ปริญดา ศรีมูณี
Early Childhood Education Program,
Faculty of Education, North Bangkok
University, Thailand.
สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
Email: parinda.sr@northbkk.ac.th

2. Thanyaporn Janma

ธัญพร จันมา
North Bangkok University International
College, Thailand.
มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ วิทยาลัยนานาชาติ
Email: thanyaporn.ja@northbkk.ac.th

3. Teeradej Snongtaweepon

วีระเดช สมองทวิพร
North Bangkok University, Thailand.
มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
Email: teeradej.sn@northbkk.ac.th

4. Subhapit Songkhao

ศุภพิชญ์ สงขาว
Upper Secondary Students Samsen
Wittayalai School, Thailand.
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสามเสน
วิทยาลัย
Email: subhapitsong@gmail.com

5. Gunyamarn Buathong

กัญญามาลย์ บัวทอง
North Bangkok University, Thailand.
มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
Email: gunyamarn.bu@northbkk.ac.th

คำสำคัญ:

ทักษะการคิดพื้นฐาน, เกมการศึกษา, เด็กปฐมวัย

ABSTRACT

This study aimed to: 1) compare the development of basic thinking skills of early childhood children before and after participating in learning experiences based on the HighScope approach using educational games; and 2) examine the satisfaction of early childhood children toward such learning experiences. Educational games were employed as a tool to promote cognitive development. This research was conducted as classroom action research. The sample consisted of 25 Kindergarten Year 2 students from Wat Koh Suwannaram School, selected through purposive sampling, during the first semester of the 2025 academic year.

The research instruments included: 1. eight lesson plans based on the HighScope approach using educational games to enhance basic thinking skills; 2. a basic thinking skills assessment test consisting of 20 multiple-choice items with four options; and (3) a satisfaction questionnaire comprising 10 items. The data were analyzed using frequency, percentage, mean, standard deviation, and t-test. The results revealed that: (1) the post-test scores of the children's basic thinking skills were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level of statistical significance; and (2) the overall satisfaction of early childhood children toward the learning experiences was at a high level.



ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย
Thai-Journal Citation Index Centre

<https://soo8.tci-thaijo.org/index.php/dhammalife/index>

Keywords:

Basic Thinking Skills, Educational Games, Early Childhood Children

Article history:

Received: 30/03/2026

Revised: 30/04/2026

Accepted: 10/05/2026

Available online: 04/06/2026

How to Cite:Srimunee, P. et al. (2026). The Development of Basic Thinking Skills of Early Childhood Students through HighScope Learning Experiences Using Educational Games. *Journal Dhamma for Life*, 529-542.**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยก่อนเรียนและหลังเรียน 2) ศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปโดยใช้เกมการศึกษา โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมพัฒนาการด้านการคิด การวิจัยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนวัดเกาะสุวรรณาราม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการคิดพื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 8 แผน แบบประเมินการคิดพื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย แบบเลือกตอบ ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปโดยใช้เกมการศึกษา จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการพัฒนากิจกรรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย 2. ผลการเปรียบเทียบการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ แบบไฮสโคปโดยใช้เกมการศึกษาพบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปโดยใช้เกมการศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.85 คิดเป็นร้อยละ 95.07 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .41

บทนำ

เด็กปฐมวัยเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศในระยะยาว เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่มีการเจริญเติบโตและพัฒนาการอย่างรวดเร็วทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา การส่งเสริมพัฒนาการในช่วงวัยนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการวางรากฐานคุณภาพชีวิตและศักยภาพการเรียนรู้ในอนาคต กระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้กำหนดเป้าหมายของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ให้มุ่งพัฒนา



ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย
Thai Journal Citation Index Centre

<https://so08.tci-thaijo.org/index.php/dhammalife/index>

เด็กอย่างเป็นองค์รวม โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ธรรมชาติการเรียนรู้ และบริบททางสังคม วัฒนธรรม เพื่อให้เด็กเติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพ พัฒนาการด้านสติปัญญาถือเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ในทุกช่วงวัย โดยเฉพาะในช่วงปฐมวัยซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สมองมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว บลูม (Bloom, อ้างถึงใน เยาวพา เดชะคุปต์, 2542) ได้อธิบายว่าพัฒนาการทางสติปัญญาของมนุษย์มีอัตราการเติบโตสูงในช่วงวัยเด็ก โดยเมื่ออายุ 4 ปี สมองมีการพัฒนาถึงประมาณร้อยละ 50 และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 80 เมื่ออายุ 8 ปี สะท้อนให้เห็นว่าช่วงปฐมวัยเป็น “หน้าต่างแห่งโอกาส” (Window of Opportunity) ที่สำคัญต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ การคิด และการพัฒนาศักยภาพทางสติปัญญา การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมในช่วงวัยดังกล่าวจึงมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาความสามารถในการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาของเด็กในอนาคต

แนวคิดพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) อธิบายว่า เด็กปฐมวัยอยู่ในช่วงพัฒนาการจากขั้นประสาทรับรู้และการเคลื่อนไหว (Sensorimotor Stage) ไปสู่ขั้นก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage) ซึ่งเป็นช่วงที่เด็กเริ่มใช้สัญลักษณ์ ภาษา และการแทนความหมายของสิ่งต่าง ๆ ในการเรียนรู้ การพัฒนาความสามารถด้านการคิดจึงเกิดขึ้นผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การลงมือปฏิบัติ และการได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย ด้วยเหตุนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เด็กได้สังเกต สำรวจ เปรียบเทียบ จำแนก และแก้ปัญหาด้วยตนเอง จึงเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนากระบวนการคิดของเด็กปฐมวัย หนึ่งในกิจกรรมที่ได้รับการยอมรับว่ามีประสิทธิภาพในการส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาและการคิดของเด็กปฐมวัยคือ “เกมการศึกษา” ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเล่นและการเรียนรู้เข้าด้วยกันอย่างเหมาะสม เกมการศึกษาช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการสังเกต การคิดหาเหตุผล การจำแนกประเภท การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ และการแก้ปัญหา ผ่านกระบวนการเล่นที่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็ก (อารมณ สุวรรณपाल, 2551) นอกจากนี้ เกมการศึกษายังส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการศึกษาปฐมวัยในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงตั้งแต่วัยเริ่มต้น

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่เกี่ยวกับเกมการศึกษาในระดับปฐมวัยมักมุ่งศึกษาผลต่อพัฒนาการด้านสติปัญญา ความพร้อมทางการเรียน หรือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยรวม ขณะที่ยังมีข้อจำกัดในด้านการศึกษาผลของเกมที่ออกแบบเฉพาะต่อการพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยในบริบทของสถานศึกษาปฐมวัยไทย นอกจากนี้ ยังพบว่างานวิจัยที่บูรณาการเกมการศึกษากับกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบของเด็กปฐมวัยมีจำนวนค่อนข้างจำกัด ส่งผลให้ยังขาดองค์ความรู้เชิงประจักษ์ที่สามารถอธิบายประสิทธิผลของการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาทักษะการคิดของเด็กในบริบทดังกล่าวได้อย่างชัดเจน จากองค์ความรู้ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลของการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย เพื่อสร้างองค์ความรู้เชิงประจักษ์เกี่ยวกับแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก และเป็นข้อมูลสำหรับครู ผู้บริหารสถานศึกษา และผู้เกี่ยวข้องในการพัฒนาการศึกษาปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดในการวิจัย

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับองค์กร

การจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยด้านการคิดการคิดของเด็กปฐมวัยนั้น เป็นเรื่องราวของการทำงานของสมองที่เป็นขั้นตอนมีความซับซ้อน และหลายสิ่งที่เกี่ยวข้อง ความสามารถในการคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคิด การคิดของเด็กปฐมวัย พัฒนาการทางการคิดของเด็กปฐมวัย ปัจจัยที่ส่งเสริมการคิดของเด็กปฐมวัย และแนวการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการคิดของเด็กปฐมวัย Biber (ไบเบอร์) (สุวิทย์ มูลคำ, 2551) กล่าวว่า การคิด คือการค้นหาความหมาย ผู้ที่คิดคือผู้ที่กำลังค้นหาความหมายของอะไรบางอย่าง นั่นคือ กำลังใช้สติปัญญาของตน ทำความเข้าใจกับการนำความรู้ใหม่ที่ได้เข้ารวมกับความรู้เดิมหรือประสบการณ์ที่มีอยู่เพื่อหาคำตอบว่าคืออะไร หรือกล่าวอีกแบบหนึ่งว่า เป็นการเอาข้อมูลที่เพิ่งรับเข้ามาใหม่ ไปรวมกับข้อมูลเก่าที่ระลึกได้ เพื่อสร้างเป็นความคิดอ่านเหตุผลหรือข้อตัดสินใจ

แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยพื้นฐาน

ทักษะการคิดพื้นฐาน ทักษะการคิดพื้นฐานเป็นกระบวนการทำงานของสมองที่มีประสิทธิภาพการสังเกต การเปรียบเทียบ การจำแนก การแก้ปัญหา ส่วนหนึ่งมาจากการฝึกฝนเช่นเดียวกับการป้อนข้อมูลต่าง ๆ เข้าไปในสมองเพื่อให้สามารถเก็บข้อมูลได้มากขึ้นการคิดในบางครั้งเริ่มจากการคิดง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อนด้วยพัฒนาขยายออกไปอย่างกว้างขวางตามจุดเป้าหมาย จุดประสงค์ของการคิด แต่ข้อมูลหรือเนื้อหาในการคิดก็ยังคงมีความสำคัญเสมอ และอีกสิ่งหนึ่งคือตัวผู้ใช้ข้อมูล ต้องมีใจเป็นกลาง ไม่มีอคติต่อข้อมูลลำเอียงเพราะความคุ้นเคย ความเคยชิน ความน่าเชื่อถือ ทำให้ปิดกั้นความคิด เกมการศึกษา เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยให้เด็กได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์สังคม และสติปัญญา (บุญชู สนั่นเสียง, 2527) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาหมายถึง อุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความพอใจและความสนุกสนานอีกทั้งยังท้าทายที่จะให้เด็กเล่นเสมอช่วยให้เด็กมีความพร้อมได้ทุกด้าน แต่เน้นด้านสติปัญญา เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อ ฝึกการสังเกต เปรียบเทียบในเรื่องรูปทรง จำแนกประเภท และฝึกหาเหตุผล กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาการด้านทักษะการคิดอย่างเป็นระบบซึ่งต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้เกิดทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาและตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน

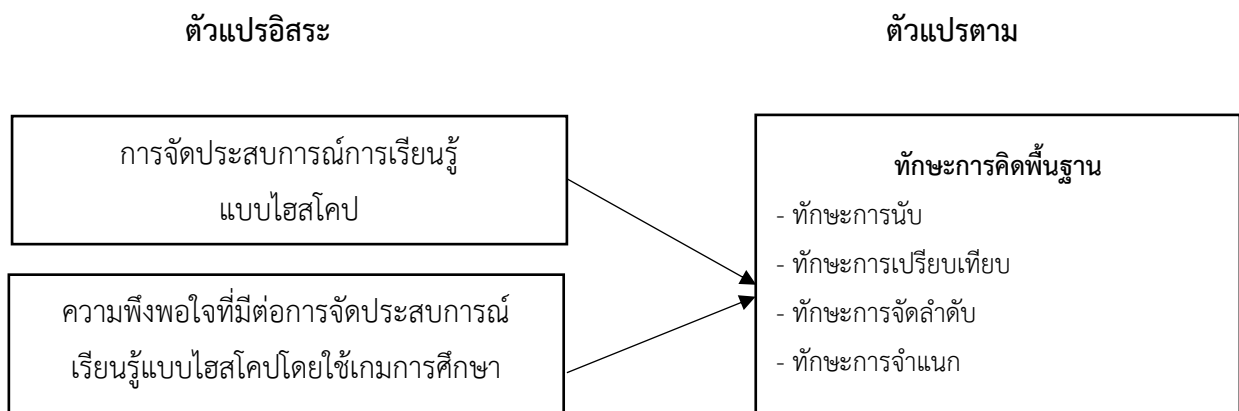
แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป

(Hohmann and Weikart, 1995: 115) ได้กล่าวว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป เน้นการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ (Active Learning) ผ่านมุมเล่นที่หลากหลาย ด้วยสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและการแก้ปัญหาอย่างกระตือรือร้น หลักการของไฮสโคป (อรรปรียา วิหะกะรัตน์, 2555) ได้กล่าวว่า กระบวนการของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เป็นหลักการเรียนการสอนแบบไฮสโคป เป็นการ



สร้างองค์ความรู้จากการที่ได้ลงมือจัดกระทำกับอุปกรณ์ หรือสิ่งแวดล้อมซึ่งถือเป็นประสบการณ์ตรง โดยใช้หลักปฏิบัติ 3 ประการ คือ 1) การวางแผน (Plan) เป็นการกำหนดแนวทางการปฏิบัติ หรือการดำเนินงานตามงานที่ได้รับมอบหมายหรือสิ่งที่สนใจด้วยการสนทนาร่วมกันระหว่างครูกับเด็ก และเด็กกับเด็กจะทำอะไร อย่างไร การวางแผนกิจกรรมนี้เด็กอาจแสดงด้วยภาพหรือสัญลักษณ์ประจำตัวเด็กหรือบอกให้ครูบันทึก เป็นกระบวนการที่เด็กมีโอกาสเลือกและตัดสินใจ 2) การปฏิบัติ (Do) คือ การลงมือทำกิจกรรมตามแผนที่วางไว้ เป็นส่วนที่เด็กได้ร่วมกันคิด แก้ปัญหา ตัดสินใจ และทำงานด้วยตนเอง หรือร่วมกับเพื่อนอย่างอิสระตามเวลาที่กำหนดโดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือในจังหวะที่เหมาะสม เป็นส่วนที่เด็กได้มีการพัฒนาการพูดและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง 3) การทบทวน (Review) เป็นช่วงที่ได้งานตามจุดประสงค์ ช่วงนี้ จะมีการเล่าถึงผลงานที่เด็กทำเพื่อทบทวนว่าตนเอง (เด็ก) สามารถปฏิบัติตามแผนที่วางไว้หรือไม่ มีการเปลี่ยนแปลงแผนอย่างไร จุดประสงค์ของการทบทวนคือ เพื่อสะท้อนสิ่งที่เด็กได้ทำ ชี้ให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างแผนกับการปฏิบัติและผลงานที่ทำรวมถึงเล่าประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้ทำ การจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบไฮสโคปโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการคิดขั้นพื้นฐาน สำหรับเด็กปฐมวัยสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเปรียบเทียบกับก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย



สมมติฐานการวิจัย

การจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบไฮสโคปโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการคิดขั้นพื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัย สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05เมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการเรียนรู้

ระเบียบวิธีการวิจัย

ประเภทการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้รูปแบบการทดลองแบบ One-Group Pretest–Posttest Design ซึ่งดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียว โดยมีการวัดผลก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงของทักษะการคิดขั้นพื้นฐานของเด็กปฐมวัยที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรม

ประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนวัดเกาะสุวรรณาราม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน ทั้งหมด 25 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนวัดเกาะสุวรรณาราม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 25 คนได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

การวิเคราะห์ข้อมูล

แบบแผนที่ใช้การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง แบบ One-Group Pretest-Posttest Design ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน จำนวน 20 ข้อ
2. ระหว่างการทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดประสบการณ์เรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกม การศึกษา ให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมเกมการศึกษาตามแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นเวลา 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30–40 นาที
3. หลังการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐานชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน



4. นำคะแนนจากแบบทดสอบวัดทักษะการคิดพื้นฐาน ของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษา ครั้งนี้เป็น

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการคิดพื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน โดยใช้ Dependent samples t-test

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมในการคิดพื้นฐาน จากความสำเร็จในการเล่นเกมนการศึกษา ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ทักษะการคิดพื้นฐาน

- การพัฒนาความคิดพื้นฐานด้านทักษะการนับ
- การพัฒนาความคิดพื้นฐานด้านทักษะการเปรียบเทียบ
- การพัฒนาความคิดพื้นฐานด้านทักษะการจัดลำดับ
- การพัฒนาความคิดพื้นฐานด้านทักษะการจำแนก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบประเมินการคิดเชิงเหตุผลสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นแบบประเมินแบบเลือกตอบ ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ที่สอดคล้องกับแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบโฮสโคปโดยใช้เกมการศึกษา เพื่อประเมินการคิดเชิงเหตุผลสำหรับเด็กปฐมวัย 4 ด้าน ได้แก่ด้านการจำแนกจำนวน 4 ข้อ ด้านการเรียงลำดับจำนวน 4 ข้อและด้านการเปรียบเทียบ จำนวน 4 ข้อใช้เวลา 40 นาที ตรวจผลการประเมินและเก็บคะแนนของแต่ละคนไว้

2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบโฮสโคปโดยใช้เกมการศึกษาตามขั้นตอนใช้เวลาในการจัดประสบการณ์เรียนรู้ทั้งสิ้น 12 ครั้ง ครั้งละ 40 นาที และเก็บรวบรวมข้อมูลในระหว่างจัดกิจกรรมโดยก่อนการจัดประสบการณ์ผู้วิจัยอธิบายเรียนรู้ทั้งสิ้น 12 ครั้ง ครั้งละ 40 นาที และเก็บรวบรวมข้อมูลในระหว่างจัดกิจกรรมโดยก่อนการจัดประสบการณ์ผู้วิจัยอธิบายการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบโฮสโคปโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการคิดพื้นฐานสำหรับเด็กปฐมวัยจากนั้นให้ตัวอย่างทำแบบประเมินหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบประเมินการคิดเชิงเหตุผลซึ่งเป็นแบบประเมินชุดเดียวกันกับก่อนเรียนเพื่อดูพัฒนาของเด็กปฐมวัย

3. นำผลที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยไปวิเคราะห์



สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้รูปแบบการทดลองแบบ One-Group Pretest–Posttest Design ซึ่งดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียว โดยมีการวัดผล ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงของทักษะการคิดขั้นพื้นฐานของ เด็กปฐมวัยที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการคิดขั้นพื้นฐานก่อนเรียนและ หลังเรียนของนักเรียน โดยใช้ Dependent samples t-test

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมในการคิดขั้นพื้นฐาน จากความสำเร็จในการเล่นเกมนการศึกษา ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ทักษะการคิดขั้นพื้นฐาน

- การพัฒนาความคิดขั้นพื้นฐานด้านทักษะการนับ
- การพัฒนาความคิดขั้นพื้นฐานด้านทักษะการเปรียบเทียบ
- การพัฒนาความคิดขั้นพื้นฐานด้านทักษะการจัดลำดับ
- การพัฒนาความคิดขั้นพื้นฐานด้านทักษะการจำแนก

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนรวมก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนนก่อนเรียนและ หลังเรียน	n	$\bar{x}$	S.D.	t	sig
รวมก่อนเรียน	25	1.40	.51	19.77*	.00
รวมหลังเรียน	25	3.28	.68		

$p > .05$ *

ผลการเปรียบเทียบ คะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม ความสามารถของเด็กปฐมวัยที่ใช้กิจกรรมการเล่นเกมนโดยภาพรวมทักษะการคิดขั้นพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย หลังการจัดกิจกรรมสูงกว่า ก่อนการจัดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนแบบประเมินทักษะของเด็กปฐมวัยโดยใช้การคิดพื้นฐานจากความสำเร็จในการเล่นเกมนการศึกษา

คะแนนก่อนเรียนและ หลังเรียน	n	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ทักษะการนับ					
ก่อนเรียน	25	1.40	.51	13.33*	.00
หลังเรียน	25	3.28	.48		
ทักษะการเปรียบเทียบ					
ก่อนเรียน	25	1.48	.51	18.19*	.00
หลังเรียน	25	3.56	.51		
ทักษะการจัดลำดับ					
ก่อนเรียน	25	1.44	.51	.10*	.00
หลังเรียน	25	3.28	.68		
ทักษะการ จำแนก					
ก่อนเรียน	25	1.30	.10	20.44*	.00
หลังเรียน	25	4.36	.07		
รวม					
ก่อนเรียน	25	1.80	.46	.20*	.00
หลังเรียน	25	4.35	.32		

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนแบบประเมินทักษะของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมด้านทักษะการนับ ภาพรวมหลังการจัดกิจกรรมมี ($\bar{X}$ = 3.28, S.D.= .48) สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 1.40, S.D.= .51) กิจกรรมด้านทักษะการเปรียบเทียบภาพรวมหลังการจัดกิจกรรมมี ($\bar{X}$ = 3.56, S.D.= .51) สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 1.48, S.D.= .51) กิจกรรมด้านทักษะการจัดลำดับภาพรวมหลังการจัดกิจกรรมมี ($\bar{X}$ = 3.28, S.D.= .68) สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 1.44, S.D.=.51) พบว่าเด็กปฐมวัยด้านทักษะการนับหลังการจัดประสบการณ์

การเรียนรู้โดยใช้การคิดพื้นฐานในการเล่นเกมนการศึกษา และกิจกรรมด้านทักษะการจำแนกภาพรวมหลังการจัดกิจกรรมมี ($\bar{X}$ = 4.36, S.D.= .07) สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 1.30, S.D.=.10)

พบว่าเด็กปฐมวัยด้านทักษะการนับหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้การคิดพื้นฐานในการเล่นเกมการศึกษา

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา (n=25)

ที่	รายการพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1	เกมส่งเสริมการคิดทำให้นักเรียน สนุกกับการเรียนรู้ร่วมกัน	2.56	0.50	มาก
2	เกมทำให้ได้คิดแก้ปัญหาอย่างสนุกสนาน	2.56	0.50	มาก
3	เกมเปิดโอกาสให้เด็กและเพื่อนช่วยกันวางแผนหาคำตอบ	2.64	0.48	มาก
4	เกมส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงความคิดเห็นขณะเล่นกับเพื่อน	2.60	0.5	มาก
5	เกมทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนเต็มไปด้วยความสนุกและความร่วมมือ	2.40	0.5	มาก
6	เกมช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างมีความสุข	2.64	0.48	มาก
7	เกมทำให้เด็กและเพื่อนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน	2.76	0.43	มาก
8	เกมกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์พร้อมสร้างความเพลิดเพลิน	2.60	0.5	มาก
9	เกมส่งเสริมการคิดทำให้นักเรียนอยากเข้าร่วมกิจกรรมทุกครั้ง	2.56	0.50	มาก
10	เกมทำให้เหมาะกับช่วงวัยของเด็กปฐมวัย	2.72	0.45	มาก
	รวม	26.04	4.84	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่าเด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 26.04, S.D. = 4.84) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 10 ข้อและมีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 2.76, S.D. = 0.43) ในข้อ 7 คือ เกมทำให้เด็กและเพื่อนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันข้อ 10 เกมทำให้เหมาะกับช่วงวัยของเด็กปฐมวัยและข้อ 6 เกมช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างมีความสุขและส่วนที่นักเรียนชอบปานกลางคือข้อ 5 เกมทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนเต็มไปด้วยความสนุกและความร่วมมือ

อภิปรายผล

การผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วย กิจกรรมเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยผู้วิจัยนำประเด็นสำคัญมาอภิปราย ดังนี้

1. ทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป ด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมเกม การศึกษาเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ซึ่งส่งเสริมให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง เกิดความสนุกสนาน มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ และสามารถเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง โดยเกมการศึกษาช่วย กระตุ้นกระบวนการคิด การสังเกต การจดจำ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ทำให้เด็กเกิดการพัฒนาทักษะ การคิดพื้นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ (จิตารัตน์ เอี่ยมคำ, 2568) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานหน่วยการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยี ในการแก้ปัญหา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ (วิทนพร บุญชู, 2566) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยคของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้ด้วย เทคนิคเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐาน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ แบบไฮสโคปด้วย กิจกรรมเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากทั้งนี้อาจเนื่องจากกิจกรรมเกมการศึกษาเป็น สื่อการเรียนรู้ที่มีลักษณะสอดคล้องกับธรรมชาติและ ความสนใจของเด็กปฐมวัย ซึ่งเน้นความสนุกสนาน การมี ส่วนร่วม และการเรียนรู้ผ่านการเล่น ส่งผลให้เด็กมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ รู้สึกสนุกไม่เคร่งเครียด อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม อย่างต่อเนื่อง จึงส่งผลให้ระดับความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานโดยรวมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ (สำนวน คุณพล, 2547) ทำวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ย ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในภาพรวมอยู่ใน ระดับมาก และ (ธัญวดี กำจัดภัย, 2559) เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานเรื่อง โครงสร้างระบบเครือข่าย สำหรับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับ มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมาตรฐาน มีความพึงพอใจในภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ใน ระดับมาก



สรุป

ผลการวิจัยพบว่า พนักงานชายมีความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านลักษณะงาน ปัจจัยด้านประสบการณ์ในการทำงาน และความผูกพันต่อองค์กรโดยรวมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าพนักงานรับรู้ถึงงานที่ปฏิบัติมีความเหมาะสมและได้รับประสบการณ์เชิงบวกจากการทำงาน ส่งผลให้เกิดความรู้สึกผูกพันและต้องการเป็นส่วนหนึ่งขององค์กรในระยะยาว นอกจากนี้ ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่าปัจจัยด้านลักษณะงานและปัจจัยด้านประสบการณ์ในการทำงานสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของความผูกพันต่อองค์กรได้ร้อยละ 51.6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าทั้งสองปัจจัยมีความสำคัญต่อการสร้างความผูกพันของพนักงานต่อองค์กร เมื่อพิจารณาอิทธิพลรายด้าน พบว่าปัจจัยด้านประสบการณ์ในการทำงานมีอิทธิพลต่อความผูกพันต่อองค์กรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยอาจอธิบายได้ว่าประสบการณ์การทำงานที่ดี เช่น การได้รับการสนับสนุนจากผู้บังคับบัญชา โอกาสในการพัฒนา และสภาพแวดล้อมการทำงานที่เหมาะสม ช่วยส่งเสริมความรู้สึกเป็นเจ้าของและความภักดีต่อองค์กร ในขณะที่ปัจจัยด้านลักษณะงานไม่พบอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ แม้ว่าพนักงานจะประเมินอยู่ในระดับสูงก็ตาม ซึ่งอาจสะท้อนว่าลักษณะงานเป็นเพียงปัจจัยพื้นฐานในการปฏิบัติงาน แต่ไม่ใช่ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อความผูกพันต่อองค์กรเมื่อเปรียบเทียบกับประสบการณ์ที่พนักงานได้รับการทำงานจริง

โดยสรุป ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าประสบการณ์ในการทำงานเป็นปัจจัยสำคัญที่องค์กรควรให้ความสำคัญในการกำหนดนโยบายและแนวทางการบริหารทรัพยากรมนุษย์ เพื่อส่งเสริมความผูกพันของพนักงานต่อองค์กรอย่างยั่งยืน ขณะที่การออกแบบลักษณะงานแม้จะมีความสำคัญต่อการปฏิบัติงานและการรับรู้ของพนักงาน แต่เพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอต่อการสร้างความผูกพันในระดับที่มีนัยสำคัญ ดังนั้น องค์กรควรมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การทำงานที่ดีให้แก่พนักงานผ่านการสนับสนุนด้านการพัฒนาอาชีพ การสร้างบรรยากาศการทำงานที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การยอมรับคุณค่าของบุคลากร และการส่งเสริมความสัมพันธ์เชิงบวกภายในองค์กร เพื่อเพิ่มระดับความผูกพันและรักษาบุคลากรที่มีศักยภาพไว้กับองค์กรในระยะยาว

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ครูควรนำรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป (HighScope) ร่วมกับกิจกรรมเกมการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยเน้นให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกระบวนการ Plan-Do-Review ซึ่งช่วยกระตุ้นการคิด การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ



2. ควรออกแบบเกมให้สอดคล้องกับทักษะการคิดพื้นฐาน ได้แก่ การนับ การเปรียบเทียบ การจัดลำดับ และการจำแนก โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับวัย ความน่าสนใจ และความหลากหลายของสื่อ เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย

3. ควรนำกิจกรรมเกมการศึกษาไปบูรณาการกับหน่วยการเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทักษะการคิดอย่างสม่ำเสมอ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายมากขึ้นการวิจัยครั้งต่อไปควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุมเด็กปฐมวัยในระดับอายุที่แตกต่างกัน หรือในบริบทของสถานศึกษาที่หลากหลาย เพื่อเปรียบเทียบผลและเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย

2. ควรเปรียบเทียบกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่นควรมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างการจัดประสบการณ์แบบไฮสโคปร่วมกับเกมการศึกษา กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น การเรียนรู้แบบโครงงาน หรือการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อหาวิธีที่มีประสิทธิภาพสูงสุดในการพัฒนาทักษะการคิด

3. ควรพัฒนาสื่อหรือเกมการศึกษาในรูปแบบใหม่ การวิจัยครั้งต่อไปอาจมุ่งพัฒนาเกมการศึกษาในรูปแบบดิจิทัล หรือสื่อเทคโนโลยี เพื่อศึกษาผลต่อการพัฒนาทักษะการคิดของเด็กในยุคดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- ธัญวดี กำจัดภัย. (2559). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง โครงสร้างระบบเครือข่าย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏ].
- ธิดารัตน์ เอี่ยมคำ. (2568). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หน่วยการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏ].
- บุญชู สนั่นเสียง. (2527). *เกมการศึกษา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- มุลคำ, สุวิทย์. (2551). *กลยุทธ์การสอนคิดวิเคราะห์*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- วรรณิ วัจนสวัสดิ์. (2552). *การพัฒนาเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ที่จัดพิมพ์.
- วัธนพร บุญชู. (2566). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่อง ประโยค โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏ].
- วิหะกะรัตน์, อรปรียา. (2555). *การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- สำนวน คุณพล. (2547). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์/รายงานการวิจัย]. ชื่อสถาบันการศึกษา.
- อารมณ สุวรรณपाल. (2551). เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2542). การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: เอ.พี. กราฟฟิค ดีไซน์.
- Bloom, B. S. (1964). *Stability and change in human characteristics*. New York, NY: John Wiley &
Sons.
- Hohmann, M., & Weikart, D. P. (1995). *Educating young children: Active learning practices for
preschool and child care programs*. Ypsilanti, MI: High/Scope Press.