

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ

การส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย

โดยใช้เกมการศึกษา

ผู้เขียน

นางอยุธา ชมภู

ปริญญา

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ประถมศึกษา)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รัชฎาญจน์ ทองถาวร

### บทคัดย่อ

การค้นคว้าแบบอิสระครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและใช้เกมการศึกษาส่งเสริมทักษะการคิด และเพื่อศึกษาผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนอนุบาล

เมืองลำพูน อำเภอเมือง จังหวัดลำพูน จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย

1) เกมการศึกษา จำนวน 20 เกม 2) แผนการจัดประสบการณ์ จำนวน 20 แผน 3) แบบทดสอบทักษะการคิด 20 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ แล้วนำคะแนนไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 60.00 นำเสนอข้อมูล โดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย ผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้

1. ได้เกมการศึกษาเพื่อฝึกทักษะ การคิดจำนวน 20 เกม และใช้ควบคู่กับแผนการการจัดประสบการณ์ เกมการศึกษามีเนื้อหา รูปภาพ คำสั่งที่หลากหลาย เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งสามารถใช้ส่งเสริมทักษะการคิดของนักเรียนได้

2. ผลคะแนนเฉลี่ยหลังการใช้เกมการศึกษา คิดเป็นร้อยละ 87.50 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 60.00

|                                  |                                                                     |
|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>Independent Study Title</b>   | Promoting Thinking Skills of Preschoolers Through Educational Games |
| <b>Author</b>                    | Mrs. Ayuthaya Choompu                                               |
| <b>Degree</b>                    | Master of Education (Elementary Education)                          |
| <b>Independent Study Advisor</b> | Asst. Prof. Ratchukarn Thongthaworn                                 |

### ABSTRACT

This study was designed to construct and use educational games to develop thinking skills for preschoolers, and to study the result of using those games, The target group used in this study was 20 second year kindergarten students enrolled in the first semester of 2012 academic year at Anuban Meaung Lampung School, Meanug Lamphun District, Lamphun Province. The instruments consisted of 1) 20 educational games, 2) 20 experience learning plans 3) 20 items of thinking skills test. The collected data were analyzed by computing percentage and mean, then compared the average posttest scores with the set criteria of 60.00 %. The data was presented through table with description.

1. The findings were the constructed games to promote thinking skills were observing, grouping, comparing, solving problems. The games were used along with 20 experience organization plans. The games were appropriated to students and could promote students' thinking skills.

2. After using the games, the students' thinking skills average score was 87.50% which was higher than the set criteria of 60.00%