



การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว
อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

วิทยานิพนธ์

ของ

อัญมรินทร์ อุณาพรหม

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา

เมษายน 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับ
เด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว
อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม

วิทยานิพนธ์

ของ

อัญมรินทร์ อุดมพรหม

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา
เมษายน 2558
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

The Development of Teachers in the Use of Educational Games for Learning
for Children in the Child Development Centre of Tambon Banseaw,
Na Wa district, Nakhon Phanom Province

By
Aunmirin Unaphom

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements for
The Master of Education Degree in Educational Administration
at Sakon Nakhon Rajabhat University

April 2015

All Rights Reserved by Sakon Nakhon Rajabhat University

ประกาศคุณูปการ

การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม สำเร็จได้ด้วยความกรุณาอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิ์ โพธิ์วัฒน์ ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.เฉลิมชัย แก้วมีชัย กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้คำปรึกษาคำแนะนำต่างๆ เกี่ยวกับการทำวิทยานิพนธ์ ตลอดจนให้กำลังใจเป็นอย่างดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอขอบพระคุณ ดร.พจมาน ชำนาญกิจ อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ดร.พนารัตน์ บุตรซารี ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านดอนตาลโนนสูง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 นายเทอดศักดิ์ คำชนะ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโคกสะอาด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต 2 นางสุมาลี ปัญญาบุตร ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านดอนแดง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต 2 และนางดวงใจ บุญชาญ หัวหน้าส่วนการศึกษา องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอ นาหว้า จังหวัดนครพนม ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย ตลอดจนให้การสนับสนุนด้านต่างๆ ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณนายกองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอ นาหว้า จังหวัดนครพนม พร้อมคณะเจ้าหน้าที่ ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการให้ข้อมูลและการดำเนินการด้านต่างๆ ในการวิจัยครั้งนี้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัวทุกคน ที่เป็นผู้ให้กำลังใจตลอดระยะเวลาการทำวิจัย จนทำให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

คุณประโยชน์และคุณค่าของวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอมอบบูชาเพื่อเป็นกตัญญูต่อบิดา มารดา และบูรพาจารย์ที่ได้อบรมสั่งสอนจนผู้วิจัยสามารถดำรงตนและบรรลุผลสำเร็จในปัจจุบันนี้

อัญมรินทร์ อุณาพรหม

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กเล็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม
ผู้วิจัย	นางอัญมรินทร์ อุณาพรหม
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิ์ โพธิ์วัฒน์ ดร.เฉลิมชัย แก้วมณีชัย
ปริญญา	ครุศาสตรมหาบัณฑิต
สถาบัน	มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ปีที่พิมพ์	2558

บทคัดย่อ

ในการวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการในการใช้เกมการศึกษา 2) หาแนวทางพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย และ 3) ติดตามผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินงาน 4 ขั้นตอน คือ การวางแผน การปฏิบัติการ การสังเกตการณ์ และการสะท้อนกลับ โดยดำเนินการ 2 วนรอบ มีกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ร่วมวิจัย จำนวน 11 คน และผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยจำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสอบถาม แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกการนิเทศภายใน และแบบประเมินความรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1) สภาพการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยโดยรวมอยู่ในระดับน้อย ครูผู้ดูแลเด็กมีทักษะในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาโดยรวม อยู่ในระดับน้อย ปัญหาการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก

ปฐมวัย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ส่วนความต้องการในการใช้เกมการศึกษาเพื่อจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

2) แนวทางในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ได้แก่ การอบรมเชิงปฏิบัติการ และการนิเทศภายใน

3) การติดตามผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก พบว่า ครูผู้ดูแลเด็กมีความรู้ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นอย่างดี และส่งผลให้ครูผู้ดูแลเด็กมีความสามารถในการจัดกิจกรรมต่างๆ ให้กับเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ เกมการศึกษา การเรียนรู้ ปฐมวัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

TITLE The development of teachers in the use of educational games for learning for children in the Child Development Centre of Tambon Banseaw, Na Wa district, Nakhon Phanom Province.

AUTHOR Mrs.Aunmirin Unaphom

ADVISORS Asst.Prof. Dr.Sawat Pothivat
Dr.Chaluemchai Keawmaneechai

DEGREE M.Ed. (Educational Administration)

INSTITUTION Sakon Nakhon Rajabhat University

YEAR 2015

ABSTRACT

The purposes of this research were to: 1) study for states, problems and requirement, 2) find the way in develop of teachers in the use of educational games for learning for children and 3) monitoring the development of teachers in the use of educational games for learning for children in the child development centre of Tambon Banseaw, Na Wa district, Nakhon Phanom Province. Using a participatory action research. There are four steps in the implementation process; planning, action, observation and reflection by action in two cycles. The target group of this research ; co-researchers were 11 people and the people who give data in this study were 18 people. The instruments used in this study were questionnaire form, observation form, interview, supervision form, evaluation form. The statistics used in data analysis were frequency, percentage, mean, and standard deviation.

The findings of this study were as follows:

1) The state on the development of teachers in the use of educational games for learning for children indicated that factors on the teachers were at the low level as a whole. The teachers lacked accurate knowledge, understanding, skills, techniques on the use of educational games for learning for children. The problems on the development of teachers in the use of educational games for learning for

children were at the high level and the requirement on the development of teachers in the use of educational games for learning for children were at the highest level.

2) For the way in developing of teachers in the use of educational games for learning for children in the child development centre. Consists of the workshop and supervision.

3) Regarding the monitoring and assessment on the development of teachers in the use of educational games for learning for children in the child development centre, it was found that the teacher have knowledge understanding and skills in the curriculum to use of educational games for learning for children. As a result, teachers have ability of various activities to children more effectively.

Keywords Educational games for learning

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ปัญหาของการวิจัย	6
ความมุ่งหมายของการวิจัย	6
ความสำคัญของการวิจัย	7
ขอบเขตของการวิจัย	7
กรอบแนวคิดในการวิจัย	10
นิยามศัพท์เฉพาะ	12
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	15
หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546	17
จุดมุ่งหมายของหลักสูตรและ โครงสร้างของหลักสูตร	17
คุณลักษณะตามวัย	18
สาระการเรียนรู้	20
การจัดประสบการณ์	23
สื่อการเรียนรู้	27
การประเมินผลพัฒนาการ	31
การพัฒนาคุศลากร	32
ความหมายและความสำคัญของการพัฒนาคุศลากร	33
ความมุ่งหมายของการพัฒนาคุศลากร	36
กระบวนการพัฒนาคุศลากร	37
วิธีการพัฒนาคุศลากร	39
แนวทางการพัฒนา	40

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)	
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกมการศึกษา	49
ความหมายของเกมการศึกษา	49
วัตถุประสงค์ของเกมการศึกษา	50
ประเภทของเกมการศึกษา	52
หลักในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา	54
ลักษณะที่ดีของเกมการศึกษา	57
ข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา	57
การประเมินผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา	58
บทบาทและหน้าที่ของครูกับกิจกรรมเกมการศึกษา	60
จิตวิทยาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย	61
ลักษณะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย	61
วิธีการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย	62
การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม	64
แนวคิดของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม	64
ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม	66
วัตถุประสงค์ของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม	67
ลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม	68
ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม	70
ขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม	71
ลักษณะเด่นของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม	75
เงื่อนไขความสำเร็จของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม	80

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)	
บริบทศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว ...	82
ข้อมูลทั่วไป	82
ข้อมูลทั่วไปของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยวอำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม	83
สภาพปัญหา	84
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	85
งานวิจัยในประเทศ	85
งานวิจัยต่างประเทศ	88
3 วิธีดำเนินการวิจัย	91
กลุ่มเป้าหมาย	91
ขั้นตอนการวิจัย	93
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	96
วิธีการสร้างเครื่องมือในการวิจัย	99
การเก็บรวบรวมข้อมูล	104
การวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมาย	105
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	107
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	109
ผลการดำเนินการพัฒนาในวงรอบที่ 1	109
ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning)	109
ขั้นที่ 2 การปฏิบัติการ (Action)	126
ขั้นที่ 3 การสังเกตการณ์ (Observation)	130

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล (ต่อ)	
ขั้นที่ 4 การสะท้อนกลับ (Reflection)	137
ผลการดำเนินการพัฒนาในวงรอบที่ 2	145
ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning)	145
ขั้นที่ 2 การปฏิบัติการ (Action)	146
ขั้นที่ 3 การสังเกตการณ์ (Observation)	147
ขั้นที่ 4 การสะท้อนกลับ (Reflection)	148
สรุปผลการพัฒนาทั้ง 2 วงรอบ	148
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	151
ความมุ่งหมายของการวิจัย	151
ขอบเขตของการวิจัย	152
วิธีดำเนินการวิจัย	153
สรุปผลการวิจัย	154
อภิปรายผลการวิจัย	155
ข้อเสนอแนะ	158
บรรณานุกรม	161

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก	171
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย	173
ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์	177
ภาคผนวก ค เครื่องมือและผลการหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย	185
ภาคผนวก ง ภาพกิจกรรมการดำเนินการวิจัย	217
ประวัติย่อผู้วิจัย	223

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 โครงสร้างหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546	18
2 แผนปฏิบัติการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย	94
3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	110
4 สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ใน การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์ พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดยรวมและรายด้าน	112
5 สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ใน การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์ พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก รายข้อ	113
6 สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ใน การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์ พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก รายข้อ	117
7 ผลการสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัด องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม	120
8 กำหนดการปฏิบัติงานโครงการพัฒนาศักยภาพครูผู้ดูแลเด็กในการใช้ เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย	125
9 ตารางการอบรมเชิงปฏิบัติการ การพัฒนาศักยภาพครูผู้ดูแลเด็กใน การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย	127

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
10 ตารางการนิเทศภายในเพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม	129
11 พฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม	131
12 ผลการสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม	132
13 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลความการนิเทศภายใน ในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม	134
14 ผลการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้	136
15 ผลการประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดยรวม	139
16 ผลการประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม รายด้าน คือ ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก	140

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง

หน้า

- 17 ผลการประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม รายงาน คือ ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครู ผู้ดูแลเด็ก 141
- 18 ผลการสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม 143
- 19 ประเด็นในการพัฒนากรอบที่ 2 โดยใช้วิธีการนิเทศภายใน เพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม 146
- 20 ผลการประเมินผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ในการพัฒนากรอบที่ 2 147
- 21 สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัยแบบสอบถาม สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม 193

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
22	สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัยแบบสังเกตการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม 196
23	สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัยแบบสัมภาษณ์แนวทางพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม 199
24	สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัยแบบสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม 202
25	สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัยแบบบันทึกการนิเทศภายใน ในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม 206
26	สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัยแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ 209
27	สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัยแบบสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม 212

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง

หน้า

28	สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัยแบบประเมิน แบบประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนา เด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัด นครพนม	216
----	---	-----

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1	กรอบแนวคิดการวิจัย	11
2	บรรยากาศการอบรมเชิงปฏิบัติการ	219
3	พิธีเปิดการอบรมเชิงปฏิบัติการ	219
4	วิทยากรสาธิตผลิตเกมการศึกษา	220
5	ครูผู้ดูแลได้ร่วมกันผลิตเกมการศึกษา	220
6	วิทยากรสาธิตการใช้เกมการศึกษา	221
7	เกมการศึกษาที่ร่วมกันผลิตขึ้น	221
8	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา	222
9	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา	222

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กเล็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม
ผู้วิจัย	นางอัญมรินทร์ อุณาพรหม
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิ์ โพธิ์วัฒน์ ดร.เฉลิมชัย แก้วมณีชัย
ปริญญา	ครุศาสตรมหาบัณฑิต
สถาบัน	มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ปีที่พิมพ์	2558

บทคัดย่อ

ในการวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการในการใช้เกมการศึกษา 2) หาแนวทางพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย และ 3) ติดตามผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินงาน 4 ขั้นตอน คือ การวางแผน การปฏิบัติการ การสังเกตการณ์ และการสะท้อนกลับ โดยดำเนินการ 2 วนรอบ มีกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ร่วมวิจัย จำนวน 11 คน และผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยจำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสอบถาม แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกการนิเทศภายใน และแบบประเมินความรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1) สภาพการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยโดยรวมอยู่ในระดับน้อย ครูผู้ดูแลเด็กมีทักษะในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาโดยรวม อยู่ในระดับน้อย ปัญหาการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก

ปฐมวัย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ส่วนความต้องการในการใช้เกมการศึกษาเพื่อจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

2) แนวทางในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ได้แก่ การอบรมเชิงปฏิบัติการ และการนิเทศภายใน

3) การติดตามผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก พบว่า ครูผู้ดูแลเด็กมีความรู้ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นอย่างดี และส่งผลให้ครูผู้ดูแลเด็กมีความสามารถในการจัดกิจกรรมต่างๆ ให้กับเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ เกมการศึกษา การเรียนรู้ ปฐมวัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

TITLE The development of teachers in the use of educational games for learning for children in the Child Development Centre of Tambon Banseaw, Na Wa district, Nakhon Phanom Province.

AUTHOR Mrs.Aunmirin Unaphom

ADVISORS Asst.Prof. Dr.Sawat Pothivat
Dr.Chaluemchai Keawmaneechai

DEGREE M.Ed. (Educational Administration)

INSTITUTION Sakon Nakhon Rajabhat University

YEAR 2015

ABSTRACT

This study aimed to 1) investigate states, problems and needs of using educational games, 2) find out guidelines of the development of the child caretakers in the use of educational games for the learning development of the preschool children, and 3) monitor effects of the child caretakers' development in using educational games for developing the preschool children at the child development centers under Ban Siao Sub-district Administration Organization, Na Wa, Nakhon Phanom. A 2-spiral participatory action research with 4 stages including: planning, action, observation and reflection was applied. The target group consisted of 11 participants including the researcher. There were 18 respondents. Tools used were composed of a questionnaire, a form of observation, a form of interview, a form of internal supervision as well as a form of knowledge assessment. Frequency, percentage, mean and standard deviation were employed to analyze data.

The findings were as follows:

1. The states on the development of learning through the use of educational games for the preschool children were at the low level in general. The child caretakers obtained the skills on managing education using educational games at the low level. The problems on the use of educational games to develop the preschool children's learning were, as a whole, at the high level. The needs on the

use of educational games for learning among the child caretakers were at the highest level.

2. The guidelines of the child caretakers' development in the use of educational games for developing the preschool children at the child development centers included: a workshop and internal supervision.

3. The monitoring of the effects of the child caretakers' development on the use of educational games for developing the preschool children's learning at the child development centers revealed that the child caretakers gained knowledge, understanding and skills in managing learning by the use of educational games to develop the preschool children's learning at best and this affected the child caretakers to gain abilities in implementing various activities for the children efficiently.

KEY WORDS: Educational Game, Learning, Preschool

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 มาตรา 49 บัญญัติไว้ว่า บุคคลย่อมมีสิทธิเสมอกันในการรับการศึกษาไม่น้อยกว่าสิบสองปีที่รัฐจะต้องจัดให้อย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ โดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย ผู้ยากไร้ ผู้พิการหรือทุพพลภาพ หรือผู้อยู่ในสภาวะยากไร้ ผู้พิการหรือทุพพลภาพ หรือผู้อยู่ในสภาวะยากไร้ ต้องได้รับการสนับสนุนจากรัฐเพื่อให้ได้การศึกษาอบรมขององค์กรวิชาชีพหรือเอกชน การศึกษาทางเลือกของประชาชน การเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ย่อมได้รับความคุ้มครอง และส่งเสริมที่เหมาะสมจากรัฐ มาตรา 80 บัญญัติให้รัฐต้องดำเนินการตามแนวนโยบายด้านการศึกษาในการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานด้านการจัดการศึกษาในทุกระดับและทุกรูปแบบให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม โดยจัดให้มีแผนการศึกษาแห่งชาติ ซึ่งเป็นกฎหมายเพื่อพัฒนาการศึกษาของชาติ จัดให้มีการพัฒนาคุณภาพครูและบุคลากรทางการศึกษาให้ก้าวหน้าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก รวมทั้งปลูกฝังให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกของความเป็นไทย มีระเบียบวินัย คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมและยึดมั่นในการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีองค์พระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ตลอดจนส่งเสริมและสนับสนุนการกระจายอำนาจ เพื่อให้องค์กรปกครองท้องถิ่น ชุมชน องค์กรศาสนา และเอกชนจัดและมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนามาตรฐานคุณภาพการศึกษา ให้เท่าเทียมและสอดคล้องกับนโยบายพื้นฐานแห่งรัฐ และส่งเสริมสนับสนุนความรู้รักสามัคคีและการเรียนรู้ ปลูกจิตสำนึก และเผยแพร่ ศิลปวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีของชาติ ตลอดจนค่านิยมอันดีงามและภูมิปัญญาท้องถิ่น และให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีสิทธิที่จะจัดการศึกษาและฝึกอบรม ตามความเหมาะสมและความต้องการภายในท้องถิ่น ซึ่งรัฐจะต้องกระจายอำนาจให้ท้องถิ่นพึ่งตนเอง และตัดสินใจในกิจการท้องถิ่นได้เอง ให้ความเป็นอิสระแก่ท้องถิ่นตามหลักแห่ง

การปกครองตามเจตนารมณ์ของประชาชนในท้องถิ่น มีอิสระในการกำหนดนโยบาย การปกครอง การบริหาร การบริหารงานบุคคล การเงินและการคลัง มีอำนาจเป็นของตนเอง โดยเฉพาะสำหรับการกำหนดอำนาจหน้าที่ระหว่างรัฐกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้องคำนึงถึงการกระจายอำนาจเพิ่มขึ้นให้แก่ท้องถิ่น(กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น, 2552-2554, หน้า 1)

การพัฒนาคนให้เป็นคนดี คนเก่ง มีความสุขนั้น เป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิตในสังคมปัจจุบัน การสร้างรากฐานของชีวิตที่มั่นคงแข็งแรงของคนควรได้รับการดูแลพัฒนาตั้งแต่เด็กปฐมวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัยแรกเกิดถึง 6 ปี เป็นช่วงอายุที่สำคัญเป็นวัยที่เกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็วและมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา นำไปสู่การหล่อหลอมเป็นบุคลิกภาพของแต่ละบุคคลและเหมาะสมตามวัย เด็กจะเจริญเติบโตเป็นวัยผู้ใหญ่ที่ดีมีเหตุผล มีความเชื่อมั่น มีวินัยในตนเอง รู้จักแก้ไขปัญหา ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข, 2547, หน้า 4)

องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ในฐานะที่เป็นองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่จัดตั้งขึ้นมาเพื่อแก้ไขปัญหาและตอบสนองความต้องการของประชาชนในท้องถิ่น และมีอำนาจหน้าที่ในการจัดการศึกษา ส่งเสริมการศึกษา รวมทั้งพัฒนาคุณภาพชีวิตเด็กและผู้ด้อยโอกาส ตามบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญ พระราชบัญญัติกำหนดแผนและขั้นตอนการกระจายอำนาจให้แก่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและกฎหมายจัดตั้งองค์กรส่วนท้องถิ่น กำหนดให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีบทบาทที่สำคัญในการบริหารจัดการเกี่ยวกับศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก (กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น, 2550, บทนำ) ปัจจุบันมีศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่อยู่ในความรับผิดชอบ จำนวน 5 แห่ง ได้รับถ่ายโอนศูนย์พัฒนาเด็กเล็กจากกรมพัฒนาชุมชน 5 แห่ง ประกอบด้วย 1) ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด มีเด็กอยู่ในการดูแลจำนวน 40 คน 2) ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนแดง มีเด็กอยู่ในการดูแลจำนวน 45 คน 3) ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านเสี้ยว มีเด็กอยู่ในการดูแลจำนวน 36 คน 4) ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนพะชาย มีเด็กอยู่ในการดูแลจำนวน 31 คน 5) ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหนองโอง มีเด็กอยู่ในการดูแลจำนวน 30 คน โดยองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยวมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดการศึกษา การส่งเสริมและพัฒนาศูนย์พัฒนาเด็กเล็กในทุกๆ ด้าน เพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างเต็มคุณภาพ

จากผลการวิจัยทางการแพทย์พบว่าเด็กปฐมวัยจำนวนมากถึง 1 ใน 6 มีพัฒนาการล่าช้าไม่สมวัยโดยมีอัตราส่วนเพิ่มขึ้นตามอายุ แสดงว่าเด็กเหล่านี้ขาดโอกาสเรียนรู้และขาดการอบรมเลี้ยงดูที่เหมาะสม รวมทั้งการเปลี่ยนแปลงและความเจริญทางด้านวัตถุอย่างรวดเร็ว การดำเนินชีวิตในปัจจุบันมุ่งเน้นในด้านการแข่งขัน ขาดความมีน้ำใจ แสวงหาผลประโยชน์ต่อตนเองมากกว่าส่วนรวม เป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหาทางสังคม การปลูกฝังให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจในการเล่นเป็นพื้นฐานที่จะส่งเสริมสนับสนุนและป้องกันให้เด็กมีพฤติกรรมที่ดีในสังคม เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่เรียนรู้จากการเลียนแบบ โดยเฉพาะการเรียนรู้ของเด็กผ่านกระบวนการเล่นปนเรียน (กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข, 2557, หน้า 22)

การเล่นถือเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินได้สังเกต มีโอกาสทำการทดลอง สร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง การเล่นจะมีอิทธิพลและมีผลดีต่อการเจริญเติบโต ช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา จากการเล่นเด็กมีโอกาสเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ได้ใช้ประสาทสัมผัสและการรับรู้ ผ่อนคลายอารมณ์และแสดงออกถึงตนเอง เรียนรู้ความรู้สึกรู้สึกของผู้อื่น การเล่นจึงเป็นทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์เรียนรู้สิ่งแวดล้อม เรียนรู้ความเป็นอยู่ของผู้อื่น สร้างความสัมพันธ์อยู่ร่วมกับผู้อื่น กับธรรมชาติรอบตัว (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2547, หน้า 1) ดังที่ Froebel (นภาพร พรหมจันทร์, 2550, หน้า 11) กล่าวว่า การเล่นเป็นวิธีสอนที่สำคัญส่งเสริมพัฒนาการ กระตุ้นให้เกิดความคิดอย่างเสรี และช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี

เกมการศึกษาเป็นเกมการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาอย่างง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกตคิดหาเหตุผลรวมถึงการแสดงออกด้านคุณธรรมจริยธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 66) และประสบการณ์ที่เด็กได้รับจะมีอิทธิพลต่อการพัฒนาในขั้นต่อไปในทางตรงกันข้าม หากเราไม่ช่วยกันดูแลและพัฒนา เด็กจะมีนิสัยหรือพฤติกรรมที่ไม่ดี จนกระทั่งโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีปัญหายากแก่การแก้ไข ไม่มีใครอยากจะเป็นเพื่อนหรือไม่ได้รับความไว้วางใจในสังคม การพัฒนาเด็กด้านสังคมนั้นไม่ใช่จะเกิดจากการสอนเด็กเพียงอย่างเดียว เด็กเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน จากกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติจริง คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านสังคมของเด็กปฐมวัยจึงขึ้นอยู่กับองค์ประกอบสำคัญ

หลายด้าน เช่น แนวทางการปฏิบัติของครูที่มีต่อเด็ก การมีปฏิสัมพันธ์ในทางบวก และการดูแลให้เด็กได้ทำกิจกรรมประกอบการเรียนตามตารางกิจกรรมประจำวันอย่างเหมาะสม และถูกต้องสอดคล้องกับความต้องการของสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 52-53) เช่นเดียวกับ Freud เชื่อว่าประสบการณ์ในวัยเด็กจะเป็นพื้นฐานของบุคลิกภาพเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ หากไม่ได้รับการตอบสนองเพียงพอในขั้นหนึ่งอาจจะทำให้พัฒนาการในขั้นต่อไปชะงักและมีอิทธิพลต่อบุคคลต่อบุคคลนั้นไปตลอดชีวิต รวมถึง Erikson (อ้างใน ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549, หน้า 48) ได้กล่าวว่า เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่เรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัว หากสภาพแวดล้อมที่เด็กสัมผัสอยู่ช่วยสร้างให้เด็กเกิดความรู้สึกที่ดี เด็กจะเกิดความเชื่อมั่นในตนเองมองโลกในแง่ดี กระทรวงศึกษาธิการ ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาว่า หมายถึง เกมการศึกษาเป็นเกมที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาต่างๆ เด็กๆ สามารถเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่มได้ เด็กเล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-5 คน เด็กจะรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเรียนรู้พฤติกรรมด้านสังคมที่ต้องเกี่ยวข้องกับเพื่อน การมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงซึ่งกันและกัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 48)

การพัฒนาการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นสิ่งสำคัญ เพราะเป็นการส่งเสริมเด็กให้พัฒนาไปพร้อมกันทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม เซอร์ปัญญา ไม่ใช่ให้เด็กเรียนรู้เฉพาะวิชาการเท่านั้น แต่ควรให้เด็กได้พัฒนาไปตามความสามารถความสนใจ ความมีเหตุผล ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ตลอดจนมีสุขภาพอนามัยที่ดีและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ สิ่งที่เด็กได้รับประสบการณ์และเรียนรู้ในช่วง 5 ปีแรกของชีวิต จะมีผลต่อการวางรากฐานที่สำคัญต่อบุคลิกภาพของเด็กที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมจึงเป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการให้แก่เด็กอย่างมีประสิทธิภาพ จะช่วยให้เขาเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์เป็นพลเมืองที่ดีมีคุณภาพในอนาคต ในสังคมปัจจุบัน ความสำคัญในการจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้เพราะภาวะเศรษฐกิจและสภาพสังคม ทำให้พ่อแม่ต้องไปทำงานนอกบ้าน ต้องส่งลูกเข้าเรียนในโรงเรียนอนุบาล หรือสถานรับเลี้ยงเด็กเร็วขึ้นกว่าเดิม การจัดสถานที่รับเลี้ยงเด็กหรือโรงเรียนอนุบาลที่มีประสิทธิภาพ จะช่วยแก้ปัญหาของสังคมเป็นการแบ่งเบาภาระพ่อแม่และยังช่วยพัฒนาการเด็กได้อย่างถูกต้อง (นภาพร พรหมจันทร์, 2550, หน้า 3-5) โรงเรียนจึงเหมือนบ้านหลังที่สองที่เด็กใช้เวลาส่วนมากทำกิจกรรมกับเพื่อนและครูที่โรงเรียนมากกว่าที่บ้าน Erickson กล่าวว่าโรงเรียนจึงเป็นแหล่งเรียนรู้ที่จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์และจิตใจ สังคม สติปัญญา ได้อย่างเหมาะสม

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2547 หน้า, 225) ทำนองเดียวกับ Hurlock กล่าวเพิ่มเติมว่า สภาพแวดล้อมในโรงเรียนที่เปิดโอกาสให้เด็กได้มีโอกาสมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นได้มาก ก็ทำให้เด็กมีความสามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งการจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนเป็นมุมต่างๆ ทำให้เด็กได้เล่น จะช่วยให้เด็กได้มีโอกาสปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้อีก ทั้งยังทำให้เด็กเกิดความรู้สึกมั่นคงอบอุ่นเป็นสุขเกิดความรู้สึกว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มที่มีโอกาสตอบสนองของความอยากรู้อยากเห็นของตนมีความชื่นชมในสิ่งที่พบเห็น การเล่นตามมุมเด็กจะเกิดการเรียนรู้จากการค้นพบด้วยตนเอง โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าในการแสวงหาความรู้ต่างๆ ตามความพอใจและความสนใจของเด็ก เด็กจะสามารถเล่นเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลได้ตามความต้องการของตน มุมที่นิยมจัดให้เด็กเล่นเช่น มุมวิทยาศาสตร์ มุมบ้าน มุมหนังสือ มุมเกมการศึกษา มุมบล็อก เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 43)

การพัฒนาเด็กปฐมวัยให้บรรลุจุดมุ่งหมาย ขึ้นอยู่กับบทบาทของครู ที่จะกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักใช้ความคิดอย่างอิสระ ฝึกให้ใช้ความคิดหาเหตุผล เกมการศึกษาจึงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ผ่านจากการเล่นที่มีความสำคัญในการพัฒนาให้เด็กมีพฤติกรรมอันพึงประสงค์ ตรงตามเป้าหมายและมีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนซึ่งเหมาะกับยุคปัจจุบัน สอดคล้องตามหลักสูตรการจัดการศึกษาระดับปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ซึ่งระบุถึงบทบาทครูในการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งบทบาทของครูพิจารณาจากกระบวนการสอนไว้ 3 ประการคือ 1) บทบาทในการเตรียมการสอน ได้แก่ การเตรียมสาระการเรียนรู้ การจัดหาแหล่งเรียนรู้และการวางแผนการสอน 2) บทบาทในการสอน ซึ่งเกี่ยวข้องกับการสร้างบรรยากาศ การจัดสภาพแวดล้อม การกระตุ้นเร้าผู้เรียน การอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่ได้ออกแบบไว้ 3) บทบาทในการประเมินผลการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ แต่เนื่องจากปัจจุบัน ครูส่วนใหญ่ขาดความรู้ความเข้าใจ และขาดทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก ดังนั้นครูจึงควรได้รับการพัฒนาการใช้เกมการศึกษาให้เกิดทักษะสามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 3-38)

ด้วยความตระหนักถึงความสำคัญของการวางพื้นฐานการศึกษาที่ดีให้กับเด็กปฐมวัยดังที่ได้กล่าวมาเบื้องต้น ในฐานะที่มีหน้าที่รับผิดชอบศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม เพื่อพัฒนาเยาวชนของชาติให้มีพัฒนาการที่เหมาะสมตามวัย และมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญาและด้านคุณธรรม จริยธรรม จึงมีความสนใจที่จะให้มีการพัฒนาครูผู้ดูแลได้นำเอาแนวคิดและหลักการพื้นฐานในการสอนโดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

ปัญหาของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดปัญหาของการวิจัยไว้ดังนี้

1. สภาพ ปัญหาและความต้องการ ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยของครูผู้ดูแลเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม เป็นอย่างไรบ้าง
2. การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม มีแนวทางการดำเนินการเป็นอย่างไร
3. การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม มีผลลัพธ์เป็นอย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม
2. เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

3. เพื่อติดตามผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ทราบสภาพ ปัญหาและความต้องการในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

2. เป็นการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กให้มีความรู้ความสามารถในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างครูผู้ดูแลเด็กให้มีความรู้ ตามโครงการพัฒนาศักยภาพครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

3. ได้แนวทางสำหรับครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ให้เหมาะสมกับสภาพและความต้องการของการพัฒนาการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนต่อไป

4. เป็นแนวทางหรือรูปแบบสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือสนใจนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาศักยภาพครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1.1 กลุ่มผู้ร่วมวิจัย (Research Participants) จำนวน 11 คน ได้แก่

1.1.1 ผู้วิจัย ซึ่งเป็นครูผู้ดูแลเด็กศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด องค์การบริหารส่วนตำบลอำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม จำนวน 1 คน

1.1.2 ผู้ร่วมวิจัยซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 10 คน ประกอบด้วย

- 1.1.2.1 ครูผู้ดูแลเด็ก ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด
จำนวน 1 คน
- 1.1.2.2 ครูผู้ดูแลเด็ก ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนแดง จำนวน 3 คน
- 1.1.2.3 ครูผู้ดูแลเด็ก ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนพะชาย
จำนวน 2 คน
- 1.1.2.4 ครูผู้ดูแลเด็ก ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านเสียว จำนวน 2 คน
- 1.1.2.5 ครูผู้ดูแลเด็ก ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหนองโอง จำนวน 2 คน
- 1.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล จำนวน 18 คน ได้แก่
- 1.2.1 นายกองค้ำการบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว จำนวน 1 คน
- 1.2.2 ตัวแทนผู้ปกครอง จำนวน 5 คน ได้แก่
- 1.2.2.1 ผู้ปกครองเด็กศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด
จำนวน 1 คน
- 1.2.2.2 ผู้ปกครองเด็กศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนแดง
จำนวน 1 คน
- 1.2.2.3 ผู้ปกครองเด็กศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนพะชาย
จำนวน 1 คน
- 1.2.2.4 ผู้ปกครองเด็กศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านเสียว จำนวน
1 คน
- 1.2.2.5 ผู้ปกครองเด็กศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหนองโอง จำนวน 1 คน
- 1.2.3 คณะกรรมการศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก 10 คน ประกอบด้วย
- 1.2.3.1 คณะกรรมการศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด จำนวน 2 คน
- 1.2.3.2 คณะกรรมการศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนแดง จำนวน
2 คน
- 1.2.3.3 คณะกรรมการศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนพะชาย จำนวน
2 คน
- 1.2.3.4 คณะกรรมการศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านเสียว จำนวน
2 คน
- 1.2.3.5 คณะกรรมการศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหนองโอง จำนวน
2 คน

1.2.4 วิทยากรและผู้นิเทศ จำนวน 2 คน ประกอบด้วย

- 1.2.4.1 นางสุมาลี ปัญญาบุตร ตำแหน่ง ครูวิทยฐานะ
ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านดอนแดง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต 2
- 1.2.4.2 นางดวงใจ บุญชาญ หัวหน้าส่วนการศึกษา องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเลี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ กำหนดขอบเขตด้านเนื้อหาในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก
ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก
ไว้ดังนี้

- 2.1 เนื้อหาการพัฒนา เป็นความรู้เกี่ยวกับเกมการศึกษา
(กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 20 – 26) ดังนี้
- 2.1.1 ความรู้เบื้องต้น ทัวไปเกี่ยวกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการ
เรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
- 2.1.2 แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับเกมการศึกษา
- 2.1.3 การคิดค้นเกมการศึกษา และนำเกมการศึกษาไปใช้
- 2.1.4 การประเมินผลการนำเกมการศึกษาไปใช้ และแนวทางใน
การพัฒนาเกมการศึกษา
- 2.2 แนวทางการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อ
พัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก มีดังนี้
- 2.2.1 การอบรมเชิงปฏิบัติการ
- 2.2.2 การนิเทศภายใน

3. ขอบเขตด้านระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
(Participatory Action Research : PAR) จากผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก
ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย และใช้หลักการวิจัย
ปฏิบัติการวงจร PAOR ตามแนวคิดของ Kemmis and Mc Taggart (1988, pp 11–15;
อ้างอิงใน องอาจ นัยวัฒน์, 2553, หน้า 301–303) โดยมีการดำเนินการตามขั้นทั้งสิ้น

จำนวน 2 รอบ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning)
- ขั้นที่ 2 การปฏิบัติการ (Action)
- ขั้นที่ 3 การสังเกตการณ์ (Observation)
- ขั้นที่ 4 การสะท้อนกลับ (Reflection)

4. ขอบเขตด้านเวลา

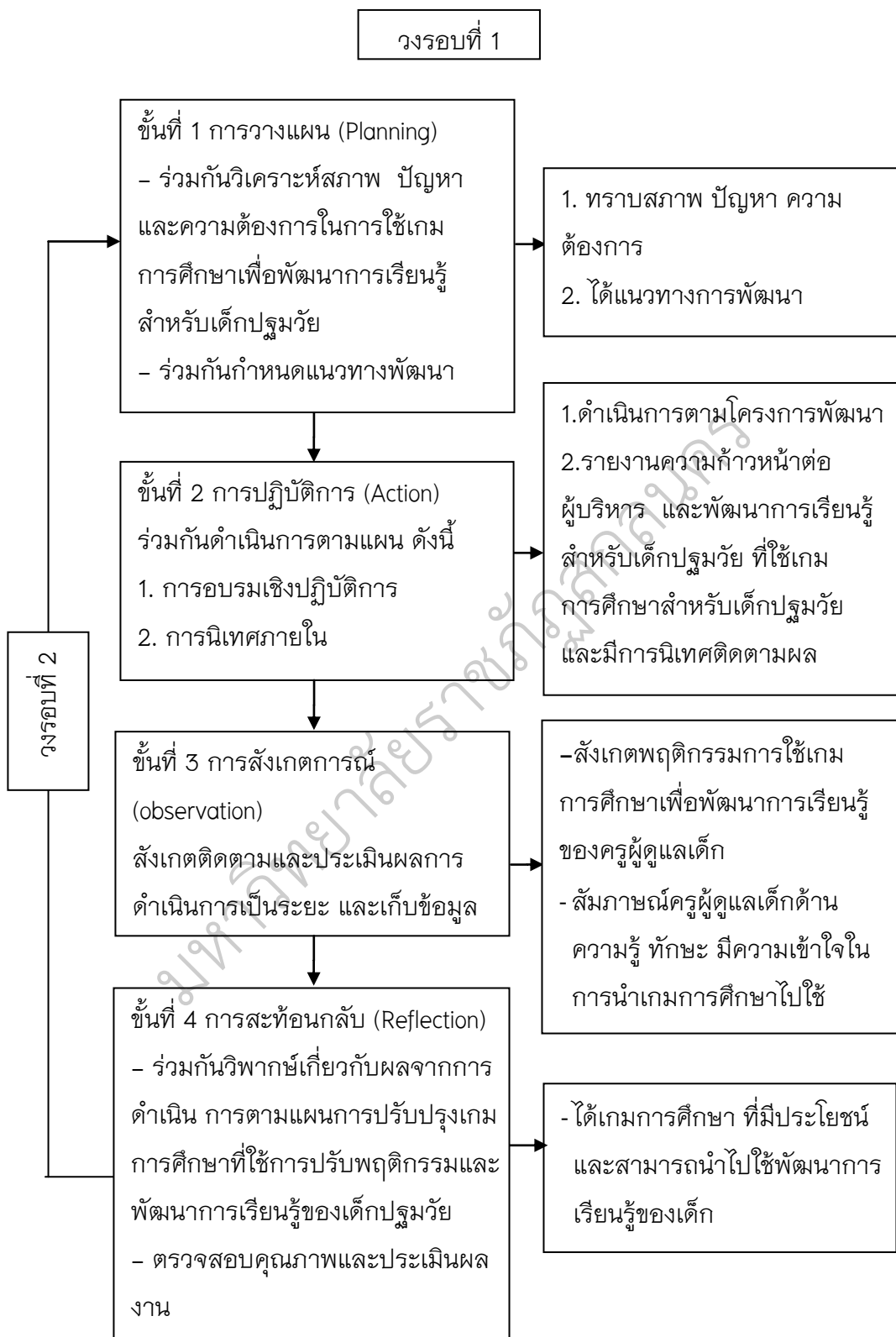
ระยะเวลาในการวิจัยตั้งแต่เดือน ดำเนินการวิจัย ระหว่าง เดือน พฤษภาคม 2557 ถึง เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2557

รอบที่ 1 ตั้งแต่เดือน พฤษภาคม – สิงหาคม 2557

รอบที่ 2 ตั้งแต่เดือน กันยายน – ธันวาคม 2557

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ทำการสรุปกรอบแนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

นียมคัพทเจพาะ

1. การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก หมายถึง กระบวนการเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจ และทักษะการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา เพื่อให้การปฏิบัติงานของครูผู้ดูแลเด็กมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผล โดยพัฒนาครูให้มีความรู้ความเข้าใจ และมีทักษะในการจัดการเรียนรู้ ในเรื่องต่อไปนี้

1.1 ความรู้เบื้องต้น ทัวไปเกี่ยวกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

1.2 แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับเกมการศึกษา

1.3 การคิดค้นเกมการศึกษา และนำเกมการศึกษาไปใช้

1.4 การประเมินผลการนำเกมการศึกษาไปใช้ และแนวทางในการพัฒนาเกมการศึกษา

2. แนวทางการพัฒนา หมายถึง ทางเลือกการปฏิบัติที่วางไว้เพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กให้สามารถนำเกมการศึกษาไปใช้พัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเล็ก และบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ประกอบด้วย 2 แนวทาง คือ การอบรมเชิงปฏิบัติการ และการนิเทศภายใน

2.1 การอบรมเชิงปฏิบัติการ หมายถึง กระบวนการเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจให้กับครูผู้ดูแลเด็กมีความรู้ความเข้าใจทางด้านทฤษฎี และเกิดทักษะการปฏิบัติอย่างแท้จริง เกี่ยวกับการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กเล็ก ประสบการณ์การใช้เกมการศึกษา

2.2 การนิเทศภายใน หมายถึง การให้ความช่วยเหลือผู้ช่วยครูผู้ดูแลเด็กที่นำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อปรับพฤติกรรมและพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเล็กโดยกลุ่มผู้วิจัย และจากผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เกมการศึกษาสำหรับเด็ก โดยการให้ความช่วยเหลือแนะนำ การตรวจผลงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ในการใช้เกมการศึกษา

3. เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เด็กทบทวนเนื้อหาที่ได้รับมาจากกิจกรรมต่างๆ ตลอดทั้งวัน ที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดกับสิ่งที่เรียน และช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสังคม เกมการศึกษาที่ให้เด็กได้เล่นมี 2 ประเภท คือ เกมการศึกษาที่ให้เด็กได้เล่นได้สัมผัสจับต้องเพื่อมุ่งฝึกประสาทสัมผัสและประสาทสัมผัสและเกม

การศึกษาที่เป็นสื่อความคิดที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาจุดประสงค์พฤติกรรมทางด้านสังคม

4. สภาพ หมายถึง สภาพที่เกิดขึ้นจริง ณ ปัจจุบัน ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเล็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

5. ปัญหา หมายถึง สถานการณ์ที่เป็นอุปสรรคต่างๆ ในการนำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กเล็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ซึ่งจะต้องมีการแก้ปัญหาเพื่อนำไปสู่วัตถุประสงค์ หรือเป้าหมายต่อไป

6. ความต้องการ หมายถึง ความรู้สึกส่วนบุคคลที่มีความประสงค์จะได้ที่จะนำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเล็ก ให้มีพัฒนาการที่ดีขึ้น

7. ครูผู้ดูแลเด็ก หมายถึง ผู้ที่ทำหน้าที่ผู้สอนพร้อมกับดูแลช่วยเหลือเด็กเล็กของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

8. ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก หมายถึง ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ดูแลและให้การศึกษาเด็กเล็กอายุระหว่าง 2-5 ปี มีสถานะเป็นสถานศึกษา ซึ่งประกอบด้วย 1) ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด 2) ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนแดง 3) ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านเสี้ยว 4) ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนพะธาย 5) ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหนองโอง

9. การวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research : PAR) หมายถึง การวิจัยที่มุ่งแก้ไขปัญหาหรือพัฒนางานของหน่วยงาน องค์กรหรือชุมชนตามแนวทางที่บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องเข้ามาร่วมกิจกรรมวิจัยทุกขั้นตอน นับตั้งแต่แรกจนกระทั่งสิ้นสุดการดำเนินการ ซึ่งมีขั้นตอนการวิจัยประกอบด้วย 1) การวางแผน (Planning) 2) การปฏิบัติการ (Action) 3) การสังเกตการณ์ (Observation) และ 4) การสะท้อนกลับ (Reflection)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เรื่องการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กเล็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กขององค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา ดังนี้

1. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546
 - 1.1 จุดมุ่งหมายของหลักสูตรและ โครงสร้างของหลักสูตร
 - 1.2 คุณลักษณะตามวัย
 - 1.3 สาระการเรียนรู้
 - 1.4 การจัดประสบการณ์
 - 1.5 สื่อการเรียนรู้
 - 1.6 การประเมินผลพัฒนาการ
2. การพัฒนาบุคลากร
 - 2.1 ความหมายและความสำคัญของการพัฒนาบุคลากร
 - 2.2 ความมุ่งหมายของการพัฒนาบุคลากร
 - 2.3 กระบวนการพัฒนาบุคลากร
 - 2.4 วิธีการพัฒนาบุคลากร
 - 2.5 แนวทางการพัฒนา
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกมการศึกษา
 - 3.1 ความหมายของเกมการศึกษา
 - 3.2 วัตถุประสงค์ของเกมการศึกษา
 - 3.3 ประเภทของเกมการศึกษา
 - 3.4 หลักในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา
 - 3.5 ลักษณะที่ดีของเกมการศึกษา

- 3.6 ข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา
- 3.7 การประเมินผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา
- 3.8 บทบาทและหน้าที่ของครูกับกิจกรรมเกมการศึกษา
- 4. จิตวิทยาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย
 - 4.1 ลักษณะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย
 - 4.2 วิธีการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย
- 5. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
 - 5.1 แนวคิดของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
 - 5.1 ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
 - 5.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
 - 5.4 ลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
 - 5.5 ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
 - 5.6 ขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
 - 5.7 ลักษณะเด่นของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
 - 5.8 เงื่อนไขความสำเร็จของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
- 6. บริบทศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว
 - 6.1 ข้อมูลทั่วไป
 - 6.2 ข้อมูลทั่วไปของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียวอำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม
 - 6.3 สภาพปัญหา
- 7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 7.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ได้กำหนดขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เกี่ยวข้องสามารถนำหลักสูตรไปพัฒนาเด็กได้ถูกต้องเหมาะสม มีประสิทธิภาพ และเป็นมาตรฐานเดียวกัน สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 และหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 โดยมีสาระสำคัญดังนี้

1. จุดมุ่งหมายของหลักสูตรและโครงสร้างของหลักสูตร

จุดมุ่งหมายของหลักสูตร คือ การกำหนดเป้าหมายและคุณภาพในการพัฒนาเด็กที่เรียนจบหลักสูตร ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการที่เหมาะสมตาม สติปัญญา เด็กจะต้องมีลักษณะที่พึงประสงค์ (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 9) ดังนี้

1. ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย และมีสุขนิสัยที่ดี
2. กล้ามเนื้อใหญ่ และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว และประสานสัมพันธ์กัน
3. มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข
4. มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม
5. ชื่นชม และแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี การเคลื่อนไหวและรักการออกกำลังกาย
6. ช่วยเหลือตนเองได้เหมาะสมกับวัย
7. รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย
8. อยู่รวมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
9. ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย
10. มีความสามารถในการคิด และการแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย
11. มีจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์
12. มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีทักษะในการแสวงหาความรู้

โครงสร้างของหลักสูตร เพื่อให้การจัดการศึกษาเป็นไปตามหลักการ จุดหมายที่กำหนดไว้ให้สถานศึกษาและ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฏิบัติ ในการ จัดหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ (2547, หน้า 16) ได้กำหนด โครงสร้างของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ดังนี้

ตาราง 1 โครงสร้างหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

โครงสร้างหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546		
ช่วงอายุ	อายุต่ำกว่า 3 ปี	
	อายุ 3-5 ปี	
สาระการเรียนรู้	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้
	ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์และ จิตใจ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา	เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและ สถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก
ระยะเวลาเรียน	ขึ้นอยู่กับอายุเด็กที่เริ่มเข้ารับการอบรมเลี้ยงดูและรับการศึกษา	

ระยะเวลาเรียน ใช้เวลาในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก 1-3 ปีการศึกษา โดยประมาณ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอายุของเด็กที่เริ่มเข้าสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การกำหนดเป้าหมายและคุณภาพในการ พัฒนาเด็กที่เรียนจบหลักสูตร ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 มุ่งให้เด็กมี พัฒนาการที่เหมาะสมตาม สติปัญญา เด็กจะต้องมีลักษณะที่พึงประสงค์ ทั้ง 12 ประการ

2. คุณลักษณะตามวัย

คุณลักษณะตามวัยเป็นความสามารถตามวัยหรือพัฒนาการตามธรรมชาติ เมื่อเด็กมีอายุถึงวัยนั้นๆ ผู้สอนจำเป็นต้องทำความเข้าใจคุณลักษณะตามวัยของเด็กอายุ 3-5 ปี เพื่อนำไปพิจารณาจัดประสบการณ์ให้เด็กแต่ละวัยได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

ขณะเดียวกันจะต้องสังเกตเด็กแต่ละคนซึ่งมีความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อนำข้อมูลไปช่วยในการพัฒนาเด็กให้เต็มตามความสามารถและศักยภาพ พัฒนาการเด็กในแต่ละช่วงอายุอาจเร็วหรือช้ากว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้และการพัฒนาจะเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ถ้าสังเกตพบว่าเด็กไม่มีความก้าวหน้าอย่างชัดเจนต้องพาเด็กไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญหรือแพทย์เพื่อช่วยเหลือและแก้ไขได้ทันที่ที่ คุณลักษณะตามวัยที่สำคัญของเด็กอายุ 3-5 ปี มีดังนี้ (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 32-34)

เด็กอายุ 3 ปี มีพัฒนาการด้านต่างๆ ดังนี้

1. พัฒนาการด้านร่างกาย ได้แก่ กระโดดขึ้นลงอยู่กับที่ได้ รับลูกบอลด้วยมือและลำตัว เดินขึ้นบันไดสลับเท้าได้ เขียนรูปร่างกลมตามแบบได้และใช้กรรไกรมือเดียวได้
2. พัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจ ได้แก่ แสดงอารมณ์ตามความรู้สึกชอบที่จะทำให้ผู้ใหญ่พอใจและได้คำชม และกลัวการพลัดพรากจากผู้เลี้ยงดูใกล้ชิดน้อยลง
3. พัฒนาการด้านสังคม ได้แก่ รับประทานอาหารได้ด้วยตนเอง ชอบเล่นแบบคู่ขนาน(เล่นของเล่นชนิดเดียวกันแต่ต่างคนต่างเล่น) เล่นสมมติได้ และรู้จักรอคอย
4. พัฒนาการด้านสติปัญญา ได้แก่ สำรวจสิ่งต่างๆ ที่เหมือนกันและต่างกันได้ บอกชื่อของตนเองได้ ขอความช่วยเหลือเมื่อมีปัญหา สนทนาโต้ตอบ/เล่าเรื่องด้วยประโยคสั้นๆ ได้ สนใจ นิทานและเรื่องราวต่างๆ ร้องเพลง ท่องคำกลอน คำคล้องจองง่ายๆ และแสดงท่าทางเลียนแบบได้ รู้จักใช้คำถาม “อะไร” สร้างผลงานตามความคิดของตนเองอย่างง่ายๆ และอยากรู้อยากเห็นทุกอย่างรอบตัว

เด็กอายุ 4 ปี มีพัฒนาการด้านต่างๆ ดังนี้

1. พัฒนาการด้านร่างกาย ได้แก่ กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ได้ รับลูกบอลได้ด้วยมือทั้งสองเดินขึ้น ลงบันไดสลับเท้าได้ เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้ ตัดกระดาษเป็นเส้นตรงได้ และกระโดดกระเด้งไม่ชอบอยู่เฉย
2. พัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจ ได้แก่ แสดงออกทางอารมณ์ได้เหมาะสมกับบางสถานการณ์ เริ่มรู้จักชื่นชมความสามารถ และผลงานของตนเองและผู้อื่น ชอบท้าทายผู้ใหญ่และต้องการให้มีคนฟัง คนสนใจ
3. พัฒนาการด้านสังคม ได้แก่ แต่งตัวได้ด้วยตนเอง ไปห้องส้วมได้เอง เล่นร่วมกับคนอื่นได้ รอคอยตามลำดับก่อน-หลัง แบ่งของให้คนอื่น และเก็บของเล่นเข้าที่

4. พัฒนาการด้านสติปัญญา ได้แก่ จำแนกสิ่งต่างๆ ด้วยประสาทสัมผัส ทั้ง 5 ได้ บอกชื่อและนามสกุลของตนเองได้ พยายามแก้ปัญหาด้วยตนเองหลังจากได้รับคำชี้แนะ สนทนาโต้ตอบ เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง สร้างผลงานตามความคิดของตนเอง โดยมีรายละเอียดเพิ่มขึ้นและรู้จักใช้คำถาม “ทำไม”

เด็กอายุ 5 ปี มีพัฒนาการด้านต่างๆ ดังนี้

1. พัฒนาการด้านร่างกาย ได้แก่ กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าอย่าง ต่อเนื่องได้ รับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นได้ด้วยมือทั้งสอง เดินขึ้น ลงบันไดสลับเท้าได้ อย่างคล่องแคล่ว เขียนรูปร่างสามเหลี่ยมตามแบบได้ ตัดกระดาษตามแนวเส้นโค้งที่กำหนด ใช้ก้ำล้ามเนื้อเล็กได้ดี เช่น ตัดกระดาษ ผูกเชือกกรองเท้า ฯลฯ และยึดตัว คล่องแคล่ว

2. พัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจ ได้แก่ แสดงอารมณ์ได้สอดคล้อง กับสถานการณ์อย่างเหมาะสม ขึ้นชมความสามารถและผลงานของตนเองและผู้อื่น และยึดตนเองเป็นศูนย์กลางน้อยลง

3. พัฒนาการด้านสังคม ได้แก่ ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันได้ด้วยตนเอง เล่นหรือทำงานโดยมีจุดมุ่งหมายร่วมกับผู้อื่นได้ พบผู้ใหญ่ รู้จักไหว้ ทำความเคารพ รู้จัก ขอบขอบคุณ เมื่อรับของขวัญจากผู้ใหญ่ และรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย

4. พัฒนาการด้านสติปัญญา ได้แก่ บอกความแตกต่างของกลิ่น สี เสียง รส รูปร่าง จำแนกและจัดหมวดหมู่สิ่งของได้ บอกชื่อ นามสกุล และอายุของตนเองได้ พยายามหาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง สนทนาโต้ตอบ/เล่าเป็นเรื่องราวได้ สร้างผลงานตาม ความคิดของตนเอง โดยมีรายละเอียดเพิ่มขึ้นและแปลกใหม่ รู้จักใช้คำถาม “ทำไม” “อย่างไร” เริ่มเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม และนับปากเปล่าได้ถึง 10

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า คุณลักษณะของเด็กแต่ละวัยนั้น มี พัฒนาการในด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้น ครูควรจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย

3. สารการเรียนรู้

ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 สำหรับเด็ก 3-5 ปี ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ประสบการณ์สำคัญ และสาระที่ควรเรียนรู้ ดังนี้ (สำนักวิชาการ และมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2547, หน้า 16-27) สารการเรียนรู้ใช้เป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมให้กับเด็ก เพื่อ

ส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งจำเป็นต่อการพัฒนาเด็กให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งนี้สาระการเรียนรู้ประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการและคุณลักษณะ หรือค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม ความรู้สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี จะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็ก บุคคลและสถานที่ที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่างๆ รอบตัวเด็กที่เด็กมีโอกาสใกล้ชิดหรือมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวันและเป็นสิ่งที่เด็กสนใจ จะไม่เน้นเนื้อหา การท่องจำ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับทักษะหรือกระบวนการจำเป็นต้องบูรณาการทักษะที่สำคัญและจำเป็นสำหรับเด็ก เช่น ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะทางสังคม ทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษา คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เป็นต้น ขณะเดียวกันควรปลูกฝังให้เด็กเกิดเจตคติที่ดี มีค่านิยมที่พึงประสงค์ เช่น ความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น รักการเรียนรู้รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และมีคุณธรรม จริยธรรมที่เหมาะสมกับวัย เป็นต้น

ผู้สอนหรือผู้จัดการศึกษาอาจนำสาระการเรียนรู้มาจัด ในลักษณะของหน่วยการสอนแบบบูรณาการหรือเลือกใช้วิธีการที่สอดคล้องกับปรัชญา และหลักการจัดการศึกษาปฐมวัยสาระการเรียนรู้กำหนดเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ประสพการณ์สำคัญ ประสพการณ์สำคัญเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการพัฒนาเด็กทางด้านร่างกายอารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา ช่วยให้เด็กเกิดทักษะที่สำคัญสำหรับการสร้างองค์ความรู้ โดยให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ สิ่งของ บุคคลต่างๆ ที่อยู่รอบตัว รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมไปพร้อมกันด้วย ประสพการณ์สำคัญสำหรับเด็ก 3-5 ปี จะครอบคลุมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ

1.1 ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ได้แก่

1.1.1 การทรงตัวและการประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อใหญ่

1.1.2 การประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็ก

1.1.3 การรักษาสุขภาพ

1.1.4 การรักษาความปลอดภัย

1.2 ประสพการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจ

ได้แก่

1.2.1 ดนตรี

1.2.2 สุนทรียภาพ

1.2.3 การเล่น

1.2.4 คุณธรรม จริยธรรม

1.3 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม ได้แก่

1.3.1 การปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของตนเอง

1.3.2 การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

1.3.3 การวางแผน ตัดสินใจเลือก และลงมือปฏิบัติ

1.3.4 การมีโอกาสได้รับรู้ความรู้สึก ความสนใจ และความ

ต้องการของตนเองและผู้อื่น

1.3.5 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของ

ผู้อื่น

1.3.6 การแก้ปัญหาในการเล่น

1.3.7 การปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นที่อาศัยอยู่และความเป็น

ไทย

1.4 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ได้แก่

1.4.1 การคิด

1.4.2 การใช้ภาษา

1.4.3 การสังเกต การจำแนก และการเปรียบเทียบ

1.4.4 จำนวน

1.4.5 มิติสัมพันธ์ (พื้นที่/ระยะ)

1.4.6 เวลา

2. สาระที่ควรเรียนรู้ สาระที่ควรเรียนรู้ เป็นเรื่องราวรอบตัวเด็กที่นำมาเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ไม่เน้นการท่องจำเนื้อหา ผู้สอนสามารถกำหนดรายละเอียดขึ้นเองให้สอดคล้องกับวัย ความต้องการ และความสนใจของเด็ก โดยคำนึงถึงประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็ก สาระที่เด็กอายุ 3-5 ปี ควรเรียนรู้มีดังนี้

2.1 เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เด็กควรรู้จักชื่อ นามสกุล รูปร่าง หน้าตา รู้จักอวัยวะต่างๆ วิธีระวังรักษาร่างกายให้สะอาด ปลอดภัย การรับประทานอาหารที่ถูกสุขลักษณะ เรียนรู้ที่จะเล่น และทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเองคนเดียว หรือกับผู้อื่น ตลอดจนเรียนรู้ที่จะแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก และแสดงมารยาทที่ดี

2.2 เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก เด็กควรได้มีโอกาสรู้จักและรับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัว สถานศึกษา ชุมชน รวมทั้งบุคคลต่างๆ ที่เด็กต้องเกี่ยวข้องหรือมีโอกาส ใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน

2.3 เรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติรอบตัว เด็กควรจะได้เรียนรู้สิ่งมีชีวิต สิ่งไม่มีชีวิต รวมทั้งความเปลี่ยนแปลงของโลกที่แวดล้อมเด็กตามธรรมชาติ เช่น ฤดูกาล กลางวัน กลางคืน ฯลฯ

2.4 เรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก เด็กควรจะได้รู้จักสี ขนาด รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก ผิวสัมผัสของสิ่งต่างๆ รอบตัว สิ่งของเครื่องใช้ ยานพาหนะ และการสื่อสารต่างๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 สำหรับเด็ก 3-5 ปี ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ประสบการณ์สำคัญ จะครอบคลุมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา และสาระที่ควรเรียนรู้ 4 สาระ คือ เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติรอบตัว และเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก

4. การจัดประสบการณ์

การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3-5 ปี จะไม่จัดเป็นรายวิชา แต่จัดในรูปของกิจกรรมบูรณาการผ่านการเล่น เพื่อให้เด็กเรียนรู้จากประสบการณ์จริง เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรมจริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา โดยมีหลักการและแนวทางการจัดประสบการณ์ (กรมวิชาการ, 2546, หน้า 17-19) ดังนี้

4.1 หลักการจัดประสบการณ์

4.1.1 จัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กโดยองค์รวมอย่างต่อเนื่อง

4.1.2 เน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคล และบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่

4.1.3 จัดให้เด็กได้รับการพัฒนาโดยให้ความสำคัญทั้งกับกระบวนการและผลผลิต

4.1.4 จัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่องและเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์

4.1.5 ให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

4.2. แนวทางการจัดประสบการณ์

4.2.1 จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการ คือ เหมาะกับอายุ วุฒิภาวะและระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

4.2.2 จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้ คือ เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง

4.2.3 จัดประสบการณ์ในรูปแบบบูรณาการ คือ บูรณาการทั้งทักษะและสาระการเรียนรู้

4.2.4 จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่ม คิด วางแผน ตัดสินใจ ลงมือกระทำ และนำเสนอความคิดโดยผู้สอนเป็นผู้สนับสนุน อำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

4.2.5 จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นกับผู้ใหญ่ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่นมีความสุขและเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่างๆ กัน

4.2.6 จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก

4.2.7 จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวันตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

4.2.8 จัดประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่มีการวางแผนไว้ล่วงหน้าและแผนที่เกิดขึ้นในสภาพจริงโดยไม่ได้คาดการณ์ไว้

4.2.9 ให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดประสบการณ์ทั้งการวางแผนการสนับสนุนสื่อการสอน การเข้าร่วมกิจกรรม และการประเมินพัฒนาการ

4.2.10 จัดทำสารนิทัศน์ด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล นำมาไตร่ตรองและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กและการวิจัยในชั้นเรียน

4.3 การจัดกิจกรรมประจำวัน กิจกรรมสำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี สามารถนำมาจัดเป็นกิจกรรมประจำวันได้หลายรูปแบบเป็นการช่วยให้ทั้งผู้สอนและเด็กทราบว่าแต่ละวันจะทำกิจกรรมอะไร เมื่อใดและอย่างไร การจัดกิจกรรมประจำวันมีหลักการจัดและขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน ดังนี้

4.3.1 หลักการจัดกิจกรรมประจำวัน ได้แก่

4.3.1.1 กำหนดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของเด็กในแต่ละวัน

4.3.1.2 กิจกรรมที่ต้องใช้ความคิด ทั้งในกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ไม่ควรใช้เวลาต่อเนื่องนานเกินกว่า 20 นาที

4.3.1.3 กิจกรรมที่เด็กมีอิสระเลือกเล่นเสรี เช่น การเล่นตามมุม การเล่นกลางแจ้ง ฯลฯ ใช้เวลาประมาณ 40-60 นาที

4.3.1.4 กิจกรรมควรมีความสมดุลระหว่างกิจกรรมในห้องและนอกห้อง กิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก กิจกรรมที่เป็นรายบุคคล กลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ กิจกรรมที่เด็กเป็นผู้ริเริ่มและผู้สอนเป็นผู้ริเริ่ม และกิจกรรมที่ใช้กำลังและไม่ใช้กำลัง จัดให้ครบทุกประเภท ทั้งนี้กิจกรรมที่ต้องออกกำลังกายควรจัดสลับกับกิจกรรมที่ไม่ต้องออกกำลังมากนัก เพื่อเด็กจะได้ไม่เหนื่อยเกินไป

4.3.2 ขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน การเลือกกิจกรรมที่จะนำมาจัดในแต่ละวันต้องให้ครอบคลุมสิ่งต่อไปนี้

4.3.2.1 การพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อใหญ่ การเคลื่อนไหว และความคล่องแคล่วในการใช้อวัยวะต่างๆ จึงควรจัดกิจกรรม โดยให้เด็กได้เล่นอิสระกลางแจ้ง เล่นเครื่องเล่นสนาม เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะดนตรี

4.3.2.2 การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็ก การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตา จึงควรจัดกิจกรรมโดยให้เด็กได้เล่นเครื่องเล่นสัมผัสเล่นเกมต่อภาพ ฝึกช่วยเหลือตนเองในการแต่งกาย หยิบจับ ซ้อนส้อม ใช้อุปกรณ์ศิลปะ เช่น สีเทียน กรรไกร พู่กัน ดินเหนียว ฯลฯ

4.3.2.3 การพัฒนาอารมณ์ จิตใจ และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม เพื่อให้เด็กมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น มีความเชื่อมั่น กล้าแสดงออก มีวินัยในตนเอง รับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ประหยัด เมตตากรุณา เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน มีมารยาท

และปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยและศาสนาที่นับถือ จึงควรจัดกิจกรรมต่างๆ ผ่านการเล่น ให้เด็กได้มีโอกาสตัดสินใจเลือก ได้รับการตอบสนองตามความต้องการได้ฝึกปฏิบัติโดย สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ตลอดเวลาที่โอกาสเอื้ออำนวย

4.3.2.4 การพัฒนาสังคมนิสัย เพื่อให้เด็กมีลักษณะนิสัยที่ดี

แสดงออกอย่างเหมาะสมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ช่วยเหลือตนเองในการทำ กิจวัตรประจำวัน มีนิสัยรักการทำงาน รู้จักระมัดระวังความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น จึงควรจัดให้เด็กได้ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันอย่างสม่ำเสมอ เช่น รับประทานอาหาร พักผ่อน นอนหลับ ขับถ่าย ทำความสะอาดร่างกาย เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น ปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงของส่วนรวม เก็บของเข้าที่เมื่อเล่นหรือทำงานเสร็จ ฯลฯ

4.3.2.5 การพัฒนาการคิด เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความคิดรวบยอด

สังเกต จำแนกเปรียบเทียบ จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับเหตุการณ์ แก้ปัญหา จึงควรจัด กิจกรรมให้เด็กได้สนทนาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชิญวิทยากรมาพูดคุยกับเด็ก ค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ทดลองศึกษา นอกสถานที่ ประกอบอาหาร หรือจัดให้เด็กได้ เล่นเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับวัยอย่างหลากหลาย ฝึกการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน และการทำกิจกรรมทั้งที่เป็นกลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่ หรือรายบุคคล

4.3.2.6 การพัฒนาภาษา เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสใช้ภาษาสื่อสาร

ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ที่เด็กมีประสบการณ์ จึงควรจัดกิจกรรมทางภาษาให้มีความหลากหลายในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มุ่งปลูกฝังให้เด็กรักการอ่าน และบุคลากรที่แวดล้อมต้องเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้ภาษา ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงหลักการจัดกิจกรรมทางภาษาที่เหมาะสมกับเด็กเป็นสำคัญ

4.3.2.7 การส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้

เด็กได้พัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ได้ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกและเห็นความ สวยงามของสิ่งต่างๆ รอบตัวโดยใช้กิจกรรมศิลปะและดนตรีเป็นสื่อ ใช้การเคลื่อนไหวและ จังหวะตามจินตนาการ ให้ประดิษฐ์สิ่งต่างๆ อย่างอิสระตามความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของ เด็ก เล่นบทบาทสมมติในมุมเล่นต่างๆ เล่นน้ำ เล่นทราย เล่นก่อสร้างสิ่งต่างๆ เช่น แท่งไม้ รูปทรงต่างๆ ฯลฯ

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยปี 2546 นั้น จะต้องจัดในรูปของกิจกรรมบูรณาการผ่าน การเล่น โดยที่การเล่นดังกล่าวต้องไม่ใช่การเล่นโดยไม่มีจุดมุ่งหมาย และไม่ใช้การยึดเยียด

เนื้อหาของระดับประถมศึกษาให้แก่เด็ก การจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย ครูจะต้องเข้าใจการเรียนรู้ของเด็ก และสร้างเสริมประสบการณ์และธรรมชาติการเรียนรู้ให้แก่เด็ก

5. สื่อการเรียนรู้

สื่อเป็นตัวกลางนำความรู้จากครูสู่เด็ก ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ ช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง ทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรมเข้าใจยาก กลายเป็นรูปธรรมที่เด็กเข้าใจง่าย เรียนรู้ได้ง่าย รวดเร็ว เกิดความเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ และค้นพบด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ควรมีสื่อทั้งที่เป็นประเภท 2 มิติ และ 3 มิติเป็นสื่อของจริง สื่อธรรมชาติ สื่อที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก สื่อสะท้อนวัฒนธรรม สื่อที่ปลอดภัยต่อตัวเด็ก สื่อเพื่อพัฒนาเด็กในด้าน ต่างๆ ให้ครบทุกด้าน สื่อที่เอื้อให้เด็กเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า โดยการจัดการใช้สื่อ เริ่มต้นจากสื่อของจริง ภาพถ่าย ภาพโครงร่าง และสัญลักษณ์ ทั้งนี้ การใช้สื่อต้องเหมาะสมกับวัย วุฒิภาวะ ความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสนใจ และความ ต้องการของเด็กที่หลากหลาย (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 74)

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ (2547, หน้า 74-82) กล่าวว่า สื่อเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวเนื้อหาจาก ผู้ส่งไปยังผู้รับในการเรียนการสอน สื่อเป็นตัวกลางนำความรู้จากผู้สอนสู่เด็ก ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ ช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง ทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรมเข้าใจยากกลายเป็น รูปธรรมที่เด็กเข้าใจง่าย เรียนรู้ได้ง่าย รวดเร็ว เพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้และค้นพบด้วยตนเอง ตัวอย่างสื่อประกอบการจัดกิจกรรม มีดังนี้

5.1 กิจกรรมเสรี/การเล่นตามมุม

5.1.1 มุมบทบาทสมมติ อาจจัดเป็นมุมเล่น ดังนี้

5.1.1.1 มุมบ้าน ได้แก่ ของเล่นเครื่องใช้ในครัวขนาดเล็ก หรือของจำลอง เช่น เตา กระทะ ครก กาน้ำ เขียง มีดพลาสติก หม้อ จาน ช้อน ถ้วยชาม กะละมัง ฯลฯ เครื่องเล่นตุ๊กตา เสื้อผ้าตุ๊กตา เตียง เปลเด็ก ตุ๊กตา เครื่องแต่งบ้านจำลอง เช่น ชุดรับแขก โต๊ะเครื่องแป้ง หมอนอิง กระจกขนาดเห็นเต็มตัว หวี ดลิပ်แป้ง ฯลฯ เครื่องแต่งกายบุคคลอาชีพต่างๆ ที่ใช้แล้ว เช่น ชุดเครื่องแบบทหาร ตำรวจ ชุดเสื้อผ้าผู้ใหญ่ชาย

และหญิง รองเท้า กระเป๋าถือที่ไม่ใช้แล้ว ฯลฯ โทรศัพท์ เตาไรต์จำลอง ที่รีดผ้าจำลอง
ภาพถ่ายและรายการอาหาร

5.1.1.2 มุมหมอบ ได้แก่ เครื่องเล่นจำลองแบบเครื่องมือแพทย์และ
อุปกรณ์การรักษาผู้ป่วย เช่น หูฟัง เสื้อคลุมหมอบ ฯลฯ อุปกรณ์สำหรับเลียนแบบการบันทึก
ข้อมูลผู้ป่วย เช่น กระดาษ ดินสอ กระดานรองบันทึก ฯลฯ

5.1.1.3 มุมร้านค้า ได้แก่ กล้องและขวดผลิตภัณฑ์ต่างๆ ที่ใช้แล้ว
อุปกรณ์ประกอบการเล่น เช่น เครื่องคิดเลข ลูกคิด ธนบัตรจำลอง ฯลฯ

5.1.2 มุมบล็อก ได้แก่ ไม้บล็อกหรือแท่งไม้ที่มีขนาดและรูปทรงต่างๆ
กัน จำนวนตั้งแต่ 50 ชิ้นขึ้นไป ของเล่นจำลอง เช่น รถยนต์ เครื่องบิน รถไฟ คน สัตว์
ต้นไม้ ฯลฯ ภาพถ่ายต่างๆ ที่จัดเก็บไม้บล็อกหรือแท่งไม้อาจเป็นชั้น ลังไม้หรือพลาสติก
แยกตามรูปทรง ขนาด

5.1.3 มุมหนังสือ ได้แก่ หนังสือภาพนิทาน สมุดภาพ และหนังสือภาพ
ที่มีคำและประโยคสั้นๆ พร้อมภาพ ชั้นหรือที่วางหนังสือ อุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการสร้าง
บรรยากาศการอ่าน เช่น เสื้อ พรม หมอน ฯลฯ สมุดเขียนยืมหนังสือกลับบ้าน อุปกรณ์
สำหรับการเขียน อุปกรณ์เสริม เช่น เครื่องเล่นเทป ดับเบิลเทปนิทานพร้อมหนังสือนิทาน
หูฟัง ฯลฯ

5.1.4 มุมวิทยาศาสตร์ หรือมุมธรรมชาติศึกษา ได้แก่ วัสดุต่างๆ จาก
ธรรมชาติ เช่น เมล็ดพืชต่างๆ เปลือกหอย ดิน หิน แร่ ฯลฯ เครื่องมือเครื่องใช้ในการสำรวจ
สังเกต ทดลอง เช่น แวนช่าย แม่เหล็ก เข็มทิศ เครื่องชั่ง ฯลฯ

5.2 กิจกรรมสร้างสรรค์ ควรมีวัสดุ อุปกรณ์ ดังนี้

5.2.1 การวาดภาพและระบายสี ได้แก่ สีเทียนแท่งใหญ่ สีไม้ สีชอล์ก
สีน้ำ พู่กันขนาดใหญ่ (ประมาณเบอร์ 12) กระดาษ เสื้อคลุม หรือผ้ากันเปื้อน

5.2.2 การเล่นกับสี ได้แก่ การเป่าสี มี กระดาษ หลอดกาแฟ สีน้ำ
การหยดสี มี กระดาษ หลอดกาแฟ พู่กัน สีน้ำ การพับสี มี กระดาษ สีน้ำ พู่กัน การทาสี
มี กระดาษ สีน้ำ การละเลงสี มี กระดาษ สีน้ำ แป้งเปียก

5.2.3 การพิมพ์ภาพ ได้แก่ แม่พิมพ์ต่างๆ จากของจริง เช่น นิ้วมือ
ใบไม้ ก้านกล้วย ฯลฯ แม่พิมพ์จากวัสดุอื่นๆ เช่น เชือก เส้นด้าย ตราขาย ฯลฯ กระดาษ
ผ้าเช็ดมือ สีโปสเตอร์ (สีน้ำ สีฝุ่น ฯลฯ)

5.2.4 การปั้น เช่น ดินน้ำมัน ดินเหนียว แป้งโดว์ แผ่นรองปั้น แม่พิมพ์
รูปต่างๆ ไม้ขนาดแบ่ง ฯลฯ

5.2.5 การพับ ฉีก ตัดปะ เช่น กระดาษ หรือวัสดุอื่นๆ ที่จะใช้พับ ฉีก
ตัด ปะ กรรไกรขนาดเล็กปลายมน กาวน้ำหรือแปรงเปียก ผ้าเช็ดมือ ฯลฯ

5.2.6 การประดิษฐ์เศษวัสดุ เช่น เศษวัสดุต่างๆ มีกล่องกระดาษ แกน
กระดาษ เศษผ้า เศษไหม กาว กรรไกร สี ผ้าเช็ดมือ ฯลฯ

5.2.7 การร้อย เช่น ลูกปัด หลอดกาแฟ หลอดด้าย ฯลฯ

5.2.8 การสาน เช่น กระดาษ ใบตอง ใบมะพร้าว ฯลฯ

5.2.9 การเล่นพลาสติกสร้างสรรค์ พลาสติกชิ้นเล็กๆ รูปทรงต่างๆ
ผู้เล่นสามารถนำมาต่อ เป็นรูปแบบต่างๆ ตามความต้องการ

5.2.10 การสร้างรูป เช่น จากกระดาษปึกหมุด จากแป้งตะปูที่ใช้หนึ่ง
ยางหรือเชือกผูกตั้งให้เป็นรูปร่างต่างๆ

5.3 เกมการศึกษา ตัวอย่างสื่อประเภทเกมการศึกษามีดังนี้

5.3.1 เกมจับคู่ เช่น จับคู่รูปร่างที่เหมือนกัน จับคู่ภาพเงา จับคู่ภาพที่
ซ่อนอยู่ในภาพหลัก จับคู่สิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน สิ่งที่ใช้คู่กัน จับคู่ภาพส่วนเติมกับ
ส่วนย่อย จับคู่ภาพกับโครงร่าง จับคู่ภาพชิ้นส่วนที่หายไป จับคู่ภาพที่เป็นประเภท
เดียวกัน จับคู่ภาพที่ซ้อนกัน จับคู่ภาพสัมพันธ์แบบตรงกันข้าม จับคู่ภาพที่สมมาตรกัน
จับคู่แบบอุปมาอุปไมย จับคู่แบบอนุกรม

5.3.2 เกมภาพตัดต่อ เช่น ภาพตัดต่อที่สัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้
ต่างๆ เช่น ผลไม้ ผัก ฯลฯ

5.3.3 เกมจัดหมวดหมู่ เช่น ภาพสิ่งต่างๆ ที่นำมาจัดเป็นพวกๆ
ภาพเกี่ยวกับประเภทของใช้ในชีวิตประจำวัน ภาพจัดหมวดหมู่ตามรูปร่าง สี ขนาด รูปทรง
เรขาคณิต

5.3.4 เกมวางภาพต่อปลาย (โดมิโน) เช่น โดมิโนภาพเหมือน โดมิโน
ภาพสัมพันธ์

5.3.5 เกมเรียงลำดับ เช่น เรียงลำดับภาพเหตุการณ์ต่อเนื่อง
เรียงลำดับขนาด

5.3.6. เกมศึกษารายละเอียดของภาพ (ลอตโต)

- 5.3.7 เกมจับคู่แบบตารางสัมพันธ์ (เมตริกเกม)
- 5.3.8 เกมพื้นฐานการบวก
- 5.4 กิจกรรมเสริมประสบการณ์/กิจกรรมในวงกลม ตัวอย่างสื่อมีดังนี้
 - 5.4.1 สื่อของจริงที่อยู่ใกล้ตัวและสื่อจากธรรมชาติหรือวัสดุท้องถิ่น เช่น ต้นไม้ ใบไม้ เปลือกหอย เสื้อผ้า ฯลฯ
 - 5.4.2 สื่อที่จำลองขึ้น เช่น ลูกโลก ตุ๊กตาสัตว์ ฯลฯ
 - 5.4.3 สื่อประเภทภาพ เช่น ภาพพลิก ภาพโปสเตอร์ หนังสือภาพ ฯลฯ
 - 5.4.4 สื่อเทคโนโลยี เช่น วิทยู เครื่องบันทึกเสียง เครื่องขยายเสียง โทรศัพท์ ฯลฯ
- 5.5 กิจกรรมกลางแจ้ง ตัวอย่างสื่อมีดังนี้
 - 5.5.1 เครื่องเล่นสนาม เช่น เครื่องเล่นสำหรับปีนป่าย เครื่องเล่นประเภทล้อเลื่อน ฯลฯ
 - 5.5.2 ที่เล่นทราย มีทรายละเอียด เครื่องเล่นทราย เครื่องตวง ฯลฯ
 - 5.5.3 ที่เล่นน้ำ มีภาชนะใส่น้ำหรืออ่างน้ำวางบนขาตั้งที่มั่นคง ความสูงพอที่เด็กจะยืนได้พอดี เสื้อคลุมหรือผ้ากันเปื้อนพลาสติก อุปกรณ์เล่นน้ำ เช่น ถ้วยตวง ขวดต่างๆ สายยาง กรวยกรอกน้ำ ตุ๊กตาทายาง ฯลฯ
- 5.6 กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ ตัวอย่างสื่อมีดังนี้
 - 5.6.1 เครื่องเคาะจังหวะ เช่น ฉิ่ง เหล็กสามเหลี่ยม กรับ รำมะนา กลอง ฯลฯ
 - 5.6.2 อุปกรณ์ประกอบการเคลื่อนไหว เช่น หนังสือพิมพ์ ริปปิ้น แถบผ้า ห่วง หวาย ถูทราย ฯลฯ
- 5.7 การเลือกสื่อ มีวิธีการเลือกสื่อ ดังนี้
 - 5.7.1 เลือกให้ตรงกับจุดมุ่งหมายและเรื่องที่สอน
 - 5.7.2 เลือกให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของเด็ก
 - 5.7.3 เลือกให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของท้องถิ่นที่เด็กอยู่หรือสถานภาพของสถานศึกษา
 - 5.7.4 มีวิธีการใช้ง่าย และนำไปใช้ได้หลายกิจกรรม
 - 5.7.5 มีความถูกต้องตามเนื้อหาและทันสมัย

5.7.6 มีคุณภาพดี เช่น ภาพชัดเจน ขนาดเหมาะสม ไม่ใช้สีสะท้อนแสง

5.7.7 เลือกล้อที่เด็กเข้าใจง่ายในเวลาสั้นๆ ไม่ซับซ้อน

5.7.8 เลือกล้อที่สามารถสัมผัสได้

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้ ชนิดใดก็ตามไม่ว่าจะเป็น เครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ กิจกรรม หรือวิธีการ ที่เป็นตัวกลางนำที่ครูนำมาช่วยในการ ถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ ทักษะ ค่านิยม หรือทักษะที่ตนมีไปสู่เด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายได้ดีที่สุด สิ่งที่ดีเป็นสื่อการเรียนรู้ สำหรับเด็กปฐมวัย แบ่งออกเป็น สื่อการสอนประเภทวัสดุ สื่อการสอนประเภทอุปกรณ์ สื่อการสอนประเภทวิธีการ โดยสื่อการสอนนี้ควรเป็นสื่อรูปธรรมที่ช่วยให้เด็กได้ ประสบการณ์เรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก

6. การประเมินพัฒนาการ

การประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัย เป็นกระบวนการต่อเนื่องและเป็น ส่วนหนึ่งของ กิจกรรมปกติตามตารางกิจกรรมประจำวันและครอบครัวพัฒนาการของเด็กทุกด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เพื่อนำผลมาใช้ในการ จัดกิจกรรมหรือประสบการณ์ พัฒนาเด็กให้เต็มตามศักยภาพของแต่ละคน ด้วยเหตุนี้ ผู้สอนซึ่งเป็นผู้ที่จะทำหน้าที่ประเมินพัฒนาการเด็กจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจใน พัฒนาการเด็กวัย 3-5 ปี เป็นอย่างดี และต้องเข้าใจโครงสร้างของการประเมินอย่าง ละเอียดว่าจะประเมินเมื่อไรและอย่างไร ต้องมีความสามารถในการเลือกเครื่องมือและ วิธีการที่จะใช้ได้อย่างถูกต้อง จึงจะทำให้ผลของการประเมินนั้นเที่ยงตรงและเชื่อถือได้ การประเมินพัฒนาการที่เหมาะสมอาจทำได้หลายวิธี แต่วิธีที่ง่ายต่อการปฏิบัติและนิยมใช้ กันมาก คือ การสังเกต การสัมภาษณ์ การสนทนา การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานเด็ก ซึ่ง ต้องทำอย่างต่อเนื่องและ บันทึกไว้เป็นหลักฐาน อย่างสม่ำเสมอ การประเมินพัฒนาการควร ยึดหลักดังนี้ (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 43)

6.1 ประเมินพัฒนาการของเด็กครบทุกด้านและนำผลมาพัฒนาเด็ก

6.2 ประเมินเป็นรายบุคคล อย่างสม่ำเสมอต่อเนื่องตลอดปี

6.3 สภาพการประเมินควรมีลักษณะเช่นเดียวกับการปฏิบัติกิจกรรม ประจำวัน

6.4 ประเมินอย่างเป็นระบบ มีการวางแผน เลือกใช้เครื่องมือและจัด
บันทึกไว้เป็นหลักฐาน

6.5 ประเมินตามสภาพจริงด้วยวิธีการหลากหลายเหมาะกับเด็ก รวมทั้ง
ใช้แหล่งข้อมูลหลายๆ ด้าน ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย
พุทธศักราช 2546 เพื่อนำไปเป็นแนวทางสำหรับการปรับปรุงพฤติกรรมและพัฒนาการเรียนรู้
ของเด็กปฐมวัย ซึ่งผู้ศึกษาได้เลือกเกมการศึกษาเพื่อปรับปรุงพฤติกรรมและพัฒนาการเรียนรู้
ของเด็กปฐมวัย เนื่องจากเกมการศึกษาเป็นการเล่นที่มีกฎ กติกาเพียงเล็กน้อย ใช้เทคนิค
การเล่นง่ายๆ มีความสนุกสนาน เด็กสามารถเรียนรู้ได้เอง และยังสามารถปรับตัวเข้ากับ
สถานการณ์ต่างๆ ได้ โดยการจัดประสบการณ์ ได้ยึดหลักการ จุดมุ่งหมาย เนื้อหา การ
จัดประสบการณ์ และการประเมินพัฒนาการ ให้สอดคล้อง กับหลักสูตรที่ได้กำหนดไว้

อชิณี วงศ์ศรีทา (2553, หน้า 29) สรุปว่า วิธีการประเมินที่เหมาะสมกับเด็ก
ปฐมวัย ได้แก่ การสังเกต การบันทึกพฤติกรรม การสนทนา การสัมภาษณ์ การวิเคราะห์
ข้อมูล จากผลงานที่เด็กเก็บอย่างมีระบบ

บุษบา วุฒิสาร (2554, หน้า 26) กล่าวว่า การประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัย
เป็นการประเมินทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็ก โดยถือเป็น
กระบวนการต่อเนื่องและเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมปกติที่จัดให้เด็กในแต่ละวัน ทั้งนี้มุ่งให้
นำข้อมูลการประเมินมาพิจารณาปรับปรุงวางแผนการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้เด็กแต่ละ
คนได้รับการพัฒนาตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การประเมินพัฒนาเด็กปฐมวัยเป็นการ
ประเมินทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา และควรมีการประเมินที่
หลากหลายให้เหมาะสมกับเด็ก อย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ และนำผลมาพัฒนาเด็กให้
สามารถมีพัฒนาการได้อย่างเต็มศักยภาพ

การพัฒนาบุคลากร

การพัฒนาบุคลากรนั้นเป็นการกิจหลักขององค์การ เพราะการพัฒนาเป็น
การกระทำให้มีคุณภาพมากขึ้น ดังนั้น การพัฒนาบุคลากรก็คือการดำเนินงานเพื่อเพิ่ม
ความรู้ความสามารถและทัศนคติที่ดีต่อการปฏิบัติงานตามที่ได้รับผิดชอบ โดยมีผู้รู้ได้ให้
ความหมายของการพัฒนาบุคลากรไว้หลายอย่างดังนี้

1. ความหมายและความสำคัญของการพัฒนาบุคลากร

ความหมายของการพัฒนาบุคลากร

ขวัญหทัย วงษ์สุริยัน (2547, หน้า 9) ได้ให้ความหมายของการพัฒนาบุคลากรไว้ว่า การพัฒนาบุคลากรหมายถึงกระบวนการเสริมสร้างสมรรถภาพของบุคลากรในองค์กร โดยอาศัยวิธีการต่างๆ เพื่อช่วยเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ และมีประสิทธิภาพ บรรลุวัตถุประสงค์เป้าหมายขององค์กร

วิไลวรรณ เสาร์ทอง (2547, หน้า 9) ได้ให้ความหมายของการพัฒนาบุคลากรไว้ว่าการพัฒนาบุคลากรหมายถึง กระบวนการในการพัฒนาคนให้มีความรู้ความสามารถ มีทักษะความชำนาญ ตลอดจนพัฒนาทัศนคติของผู้ปฏิบัติงานให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้สามารถปฏิบัติงานในหน่วยงานให้ได้ผลตามหน่วยงานต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วีระ พรหมอารักษ์ (2547, หน้า 9) กล่าวว่า การพัฒนาบุคลากร คือ กระบวนการพัฒนาคนให้มีความรู้ ความสามารถ ทักษะ ความชำนาญ ตลอดจนพัฒนาทัศนคติของผู้ปฏิบัติงาน เพื่อให้การทำงานมีประสิทธิภาพสูงขึ้นและบรรลุวัตถุประสงค์ของหน่วยงาน

เกรียงศักดิ์ เขียวยิ่ง (2550, หน้า 179-180) ได้ให้ความหมายของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นโครงการที่องค์การจัดขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะ และความรู้ที่จำเป็น รวมถึงการพัฒนาอาชีพและการพัฒนาการบริหารจัดการให้แก่พนักงานและผู้บริหารที่สมบูรณแบบและประสบผลสำเร็จ เกิดความเจริญก้าวหน้าในอาชีพและที่สำคัญก็คือ เป็นการเตรียมให้พนักงานและผู้บริหารได้เรียนรู้ความเจริญก้าวหน้าของบุคคล และการเปลี่ยนแปลงในองค์การในอนาคต

สง่า จ้องสาระ (2552, หน้า 12) กล่าวว่า การพัฒนาบุคลากร หมายถึง กระบวนการหรือหน่วยงานได้นำวิธีการต่างๆ มาพัฒนาบุคลากรในหน่วยงานให้มีความรู้ ทักษะด้านต่างๆ เพื่อนำมาปฏิบัติงานในหน่วยงานให้ได้ผลตามที่หน่วยงานต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ

พรนิภา จันทร่มนตรี (2553, หน้า 18) กล่าวว่า การพัฒนาบุคลากร หมายถึง ยุทธศาสตร์และกระบวนการต่างๆ ที่ช่วยส่งเสริมสนับสนุนให้บุคลากรในหน่วยงานมีความรู้ ความสามารถ มีทักษะ ความชำนาญ มีทัศนคติที่ดีต่อการทำงาน เพื่อให้การดำเนินงานภารกิจทั้งปวงของหน่วยงานบรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

อารียา เมืองโคตร (2553, หน้า 35) กล่าวว่า การพัฒนาบุคลากร หมายถึง การดำเนินงานเกี่ยวกับการส่งเสริมให้ครุมีความรู้ ความสามารถ มีทักษะในการสอนและการทำงาน ตลอดจนมีทัศนคติที่ดีในการทำงาน รวมถึงบุคลิกภาพและคุณธรรมความเป็นครูที่ดีด้วย

อชิณี วงศ์ศรีทา (2553, หน้า 31) กล่าวว่า การพัฒนาบุคลากร หมายถึง กระบวนการหรือกรรมวิธีต่างๆ ที่ส่งเสริมและพัฒนาให้บุคลากรขององค์การให้มีความรู้ ความสามารถ ทักษะ ความชำนาญและประสบการณ์ ในการปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพ บรรลุจุดประสงค์ขององค์การ

นุชนาถ บุญหล้า (2555, หน้า 18) กล่าวว่า การพัฒนาบุคลากร หมายถึง การดำเนินการให้บุคลากรได้มีความรู้ ความสามารถ มีทักษะความชำนาญและประสบการณ์ในการปฏิบัติงานในหน้าที่รับผิดชอบให้เกิดประสิทธิภาพ รวมทั้งการพัฒนาทัศนคติของบุคลากรที่มีต่อองค์การให้เป็นไปในทางที่ดี ส่งผลให้องค์การประสบผลสำเร็จ บรรลุเป้าหมายที่กำหนดเอาไว้

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การพัฒนาบุคลากร หมายถึง กระบวนการพัฒนาคนให้มีความรู้ความสามารถ มีทักษะ ความชำนาญ และพัฒนาทัศนคติของผู้ปฏิบัติงานให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้สามารถปฏิบัติงานในองค์กร เพื่อให้บุคลากรมีความสามารถในการปรับปรุงแก้ไขปัญหาการปฏิบัติงานในองค์กร ให้พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงจากภายในหรือจากภายนอกองค์กรโดยใช้หลักการมีส่วนร่วม เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด และบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร

ความสำคัญของการพัฒนาบุคลากร

บุคคลเป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินงานในองค์กรต่างๆ ให้มีประสิทธิภาพ ดังนั้นความจำเป็นในการพัฒนาบุคลากรเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานภายในองค์กรนั้น และเพิ่มคุณภาพ ของบุคลากรตามภาวะเหตุการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ได้มีผู้ให้ความสำคัญของการพัฒนาบุคลากรดังนี้

ขวัญหทัย วงษ์สุริยัน (2547, หน้า 11) ได้ให้ความรู้ไว้ว่า การพัฒนาบุคลากรเป็นกระบวนการที่สำคัญ ที่ผู้บริหารจะต้องจัดให้มีขึ้นในองค์กรอย่างจริงจังและต่อเนื่อง เนื่องจากเป็นการพัฒนาบุคลากรในองค์กรให้มีความรู้ มีทักษะ เจตคติและสามารถปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์และเทคโนโลยีต่างๆ โดยองค์การจะต้องจัดให้สอดคล้องกับความสามารถของบุคคล มีการจัดงบประมาณให้เพียงพอและ

เหมาะสมตลอดจน จัดสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการปฏิบัติงาน ซึ่งจะส่งผลให้การปฏิบัติงาน เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล

จิไลวรรณ เสาร์ทอง (2547, หน้า 11) ให้ความรู้ไว้ว่า ความสำคัญของการพัฒนาการพัฒนาบุคลากรหน่วยงานหรือองค์กรใดที่บุคลากรได้รับการพัฒนาอยู่เสมอ จะสามารถทำให้เกิดระบบงานที่มีคุณภาพ ส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด การพัฒนาบุคลากรไม่เพียงพอแต่จะทำให้หน่วยงานหรือองค์กรมีประสิทธิภาพเท่านั้น ยังสร้างขวัญ กำลังใจในการปฏิบัติงานของบุคลากร ซึ่งมีความต้องการแตกต่างกันตามความสนใจ ความถนัดของตนเอง ทั้งนี้ต้องสอดคล้องกับสภาวะและความทันสมัยของเทคโนโลยีด้วย หน่วยงานจะต้องมีการบริหารงานบุคคลที่ดี และมีการพัฒนาบุคลากรอย่างต่อเนื่อง เป็นส่วนสำคัญ

วีระ พรหมอารักษ์ (2547, หน้า 10) ให้ความรู้ไว้ว่า ความสำคัญของการพัฒนาบุคลากรว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในกระบวนการบริหารงาน บุคคลเพราะจะทำให้บุคลากรมีความรู้ ความสามารถ เพิ่มพูนทักษะความชำนาญ มีเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติงาน หรือทำให้องค์กรหรือหน่วยงานบรรลุเป้าหมายสูงสุดอย่างมีประสิทธิภาพแล้วยังช่วยให้อุปกรณ์เอง มีความก้าวหน้าในวิชาชีพยิ่งขึ้น

เนตรชนก คนหาญ (2553, หน้า 15) กล่าวว่า การพัฒนาบุคลากรมีความสำคัญเป็นอย่างมาก หน่วยงานหรือองค์กรใดมีการพัฒนาบุคลากร ไม่เพียงพอแต่จะทำให้หน่วยงานหรือองค์กรมีประสิทธิภาพเท่านั้น ยังเป็นการสร้างขวัญกำลังใจในการปฏิบัติงานของบุคลากร ซึ่งต้องมีความแตกต่างกันในความสนใจ ความถนัดของตนเอง ทั้งนี้ต้องสอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจ สภาวะและความทันสมัยของเทคโนโลยี

สมชาย ไชยวงศ์ (2553, หน้า 26) กล่าวว่า การพัฒนาบุคลากรเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะบุคลากรครูที่มีบทบาทความสำคัญของการศึกษาของชาติให้บรรลุ ตามจุดมุ่งหมาย จึงสมควรที่จะได้รับการเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถ ตลอดจนถึงทักษะในการปฏิบัติงานเพื่อให้เกิดผลดีทั้งในระดับบุคคล หน่วยงานหรือองค์กร และประเทศชาติต่อไป

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การพัฒนาบุคลากรมีความสำคัญมาก หน่วยงานหรือองค์กรใดมีการพัฒนาบุคลากรไม่เพียงพอแต่จะทำให้หน่วยงาน หรือองค์กร มีประสิทธิภาพเท่านั้น ยังเป็นการสร้างขวัญกำลังใจในการปฏิบัติงานของบุคลากร ซึ่งมีความต้องการแตกต่างกันตามความสนใจ ความถนัดของตนเอง ทั้งนี้ต้องสอดคล้องกับ

สภาวะและความทันสมัยของเทคโนโลยีด้วย

2. ความมุ่งหมายของการพัฒนาบุคลากร

การพัฒนาบุคลากรเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะช่วยให้องค์กรประสบความสำเร็จ เนื่องจากเมื่อคนได้รับการพัฒนาจะทำให้สามารถปฏิบัติหน้าที่ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้การดำเนินงานขององค์กรมีประสิทธิภาพไปด้วย นอกจากนี้ความสำคัญของการพัฒนาบุคลากรที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้ว ยังมีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของการพัฒนาบุคลากร ดังนี้

ขวัญหทัย วงษ์สุริยัน (2547, หน้า 11) ให้ความรู้ไว้ว่า ความมุ่งหมายของการพัฒนาบุคลากรว่าเพื่อเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถ ทักษะ และสร้างจิตสำนึกในการปฏิบัติงานของบุคลากรในองค์กรเพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีประสิทธิผลอันส่งผลต่อความก้าวหน้า ในตำแหน่งหน้าที่การงานของบุคคล

วีระ พรหมอารักษ์ (2547, หน้า 11) ให้ความรู้ไว้ว่า การพัฒนาบุคลากรมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้บุคลากร มีความรู้ ความสามารถ ทักษะ ความชำนาญเหมาะสมกับงานที่ปฏิบัติ มีเจตคติที่ดีต่องานที่ปฏิบัติ เพื่อให้การปฏิบัติงานของบุคลากรมีประสิทธิภาพสูงสุดบรรลุเป้าหมายขององค์กร

เกรียงศักดิ์ เขียวยิ่ง (2550, หน้า 180) ให้ความมุ่งหมายไว้ว่า การพัฒนาบุคลากรมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถและการปฏิบัติงานขององค์กรที่มุ่งไปในระยะยาวเป็นการเตรียมพนักงานและผู้บริหารให้ก้าวไปพร้อมกับความเจริญก้าวหน้าและการเปลี่ยนแปลงขององค์กร ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วกว้างขวางของเทคโนโลยี

กาญจนา รุ่งแจ้ง (2551, หน้า 25) กล่าวไว้ว่า ความมุ่งหมายของการพัฒนาบุคลากรเพื่อมุ่งที่จะส่งเสริมบุคลากร พัฒนาความสามารถ เพิ่มพูนความรู้ พัฒนาทักษะ เจตคติ ปรับปรุงคุณภาพของผู้ปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ปรัชญา ฤาชา (2251, หน้า 10) กล่าวว่า ความมุ่งหมายของการพัฒนาบุคลากรเพื่อส่งเสริมให้บุคลากรมีความรู้ ความสามารถ มีทักษะ ในการปฏิบัติงานเพื่อประสิทธิภาพขององค์กรและเพื่อความก้าวหน้าของบุคลากร

สง่า จ้อยสาระ (2552, หน้า 15) กล่าวว่า ความมุ่งหมายของการพัฒนาบุคลากรเพื่อส่งเสริมให้บุคลากรมีความรู้ ความสามารถ มีทักษะ ในการปฏิบัติงานเพื่อ

ประสิทธิภาพขององค์กรและเพื่อความก้าวหน้าของบุคลากร

เนตรชนก คนหาญ (2553, หน้า 17) กล่าวว่า การพัฒนาบุคลากรมีจุดหมายเพื่อเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถ ทักษะ และการสร้างจิตสำนึกในการปฏิบัติงาน รวมทั้งปรับปรุงคุณภาพและประสิทธิผลของผู้ปฏิบัติงาน อันนำไปสู่การพัฒนางานในหน้าที่ เป็นการเตรียมพนักงานและผู้บริหารให้ก้าวไปพร้อมกับความเจริญก้าวหน้าและการเปลี่ยนแปลงขององค์กร ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและกว้างขวางของเทคโนโลยี

นุชนาถ บุญหล้า (2555, หน้า 18) กล่าวว่า ความมุ่งหมายของการพัฒนาบุคลากรเพื่อส่งเสริมให้บุคลากรมีความรู้ ความสามารถ และเกิดทักษะเจตคติในการปฏิบัติงานมากขึ้นทำให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีคุณภาพ ประสิทธิภาพ บรรลุตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายขององค์กร อันจะส่งผลความเจริญก้าวหน้าของบุคลากร

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การพัฒนาบุคลากรมีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มพูนความรู้ความสามารถ ทักษะเจตคติ และสร้างจิตสำนึกในการปฏิบัติงานรวมทั้งปรับปรุงคุณภาพและประสิทธิผลของผู้ปฏิบัติงาน อันจะนำไปสู่การพัฒนางานในหน้าที่ เป็นการเตรียมพนักงานและผู้บริหารให้ก้าวไปพร้อมกับความเจริญก้าวหน้าและการเปลี่ยนแปลงขององค์กร ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วกว้างขวางของเทคโนโลยี

3. กระบวนการพัฒนาบุคลากร

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม(2540, หน้า 156 อ้างถึงใน เนตรชนก คนหาญ, 2553, หน้า 17) สรุปกระบวนการพัฒนาบุคลากรของสำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การหาความจำเป็นในการพัฒนาบุคลากร หรือปัญหาที่ต้องการแก้ไข โดยการพัฒนาบุคลากร จากการศึกษาผลผลิตขององค์กร ศึกษาการปฏิบัติงานขององค์กร ศึกษานโยบายแผนงานและเป้าหมายที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ว่าส่วนใดที่ต้องการดำเนินการพัฒนาแก้ไขปัญหา

2. การวางแผนการพัฒนาบุคลากร

3. การดำเนินการพัฒนาบุคลากร

4. การติดตามและประเมินผลการพัฒนาบุคลากร

สมใจ พิมพภา (2553, หน้า 15) ได้กล่าวไว้ว่าวิธีการในการพัฒนาบุคลากร

จะต้องมีการประชุมชี้แจง มีการอบรมในปัญหาที่บุคลากรไม่เข้าใจ ศึกษาดูงาน การให้คำปรึกษาตามกระบวนการที่วางไว้ โดยมีการติดตามประเมินผล จากการพัฒนาบุคลากรตามวัตถุประสงค์ของการพัฒนาบุคลากรในแต่ละครั้ง เพื่อให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

มหินทร์ จีระจิตต์ (2554, หน้า 19) ได้กล่าวถึงกระบวนการพัฒนาบุคลากรไว้ว่าการพัฒนาบุคลากรมีจุดมุ่งหมายที่จะเพิ่มพูนและปรับปรุงคุณภาพของผู้ปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพอย่างเต็มที่เพื่อผลงานของสถาบันและเพื่อตอบสนองของความต้องการที่ก้าวหน้าของผู้ปฏิบัติงานให้เจริญก้าวหน้าไปเท่าที่ความสามารถจะอำนวย โดยการจัดกระบวนการพัฒนาบุคลากรตามขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดขอบเขตและทิศทางของการพัฒนาบุคลากร เพื่อจะได้พัฒนาให้ตรงตามจุดมุ่งหมาย
2. วางแผนพัฒนาบุคลากรตามกำหนดขอบเขต หรือนโยบายของหน่วยงานนั้นๆ
3. จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาบุคลากรในทางปฏิบัติ ได้แก่
 - 3.1 การปฐมนิเทศ
 - 3.2 การสอนงาน
 - 3.3 การมอบอำนาจให้ปฏิบัติงาน ให้รู้จักรับผิดชอบงาน
 - 3.4 การสับเปลี่ยนโยกย้ายหน้าที่
 - 3.5 การหาพี่เลี้ยงช่วยสอนงาน
 - 3.6 ให้ทำหน้าที่ผู้ช่วยงาน
 - 3.7 ให้รักษาการแทน
 - 3.8 พาไปสังเกตการณ์การทำงานบางโอกาส
 - 3.9 ส่งไปศึกษาดูงาน
 - 3.10 จัดประชุมสัมมนาและฝึกประชุม
 - 3.11 ส่งเข้าประชุมเรื่องเกี่ยวกับงาน
 - 3.12 จัดหาเอกสารทางวิชาการให้เพียงพอ
 - 3.13 จัดให้มีคู่มือการปฏิบัติงานให้พอใช้
 - 3.14 การอ่านแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ฟังปาฐกถาทางวิชาการ
 - 3.15 ให้ทำการทดลอง วิจัย โดยเฉพาะวิจัยในงานที่อยู่ประจำ
 - 3.16 ให้มีการปรึกษาก่อนเปิดโรงเรียน

3.17 การนิเทศของผู้บริหาร

4. การประเมินผลการพัฒนาของบุคลากร พิจารณาจากผลการ

ปฏิบัติงานว่ามีประสิทธิภาพเพียงใด ผลที่เกิดขึ้นแก่ผู้เข้ารับการฝึกประชุมว่ามี การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปมากน้อยเพียงใด ผลที่เกิดขึ้นแก่ตำแหน่งงานว่าการปฏิบัติงานของ ผู้รับการฝึกประชุมที่กลับและไปทำงานในตำแหน่งเดิมของตนนั้น สามารถปฏิบัติงานได้ดี ขึ้นเพียงใด และพิจารณาผลที่เกิดขึ้นกับองค์การหรือเรียกว่าการฝึกประชุมนั้นทำให้ ผู้ปฏิบัติงานสามารถปฏิบัติงานได้บรรลุเป้าหมายขององค์การนั้นๆ เพียงใด คุ่มค่ากับ ค่าใช้จ่ายและทุนที่ได้ลงไปหรือไม่

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า กระบวนการพัฒนาบุคลากรเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง และต้องมีระบบ มีการวางแผนการดำเนินงานอย่าง ชัดเจน มีขั้นตอน เพื่อให้บุคลากรสามารถพัฒนากิจกรรมต่างๆ ให้สำเร็จอย่างมี ประสิทธิภาพและประสบผลสำเร็จ ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อหน่วยงาน โดยประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลักๆ คือ การหาความจำเป็นในการพัฒนา การวางแผน การดำเนินการพัฒนา ตามแผนที่กำหนดไว้ และการติดตามผลและประเมินผลการพัฒนา

4. วิธีการพัฒนาบุคลากร

วิธีการที่ใช้ในการพัฒนาบุคลากรมีความสำคัญต่อการพัฒนาบุคลากร ดังนั้น การเลือกใช้เทคนิคในการฝึกอบรมที่เหมาะสม จะช่วยให้เกิดความรู้ ความเข้าใจใน การทำงานผิดพลาดน้อยลง และช่วยในการปฏิบัติงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น และได้มี นักการศึกษาหลายท่าน ได้กล่าวถึงเทคนิคการฝึกอบรมไว้หลายประการ (ชูชัย สมิติไกร, 2540, หน้า 17 อ้างถึงใน เนตรชนก คนหาญ, 2553, หน้า 17) ดังนี้

1. วิธีปาฐกถา หรือการบรรยาย (Lecture)
2. วิธีอภิปราย (Discussion)
3. การสัมมนา (Seminar)
4. การระดมความคิด(Brain-Storming)
5. การประชุมทางวิชาการ (Symposium)
6. การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)
7. การสาธิต (Demonstration)
8. การประชุม (Training Workshop)

9. การศึกษาเฉพาะกรณี (Case Study)
10. การหมุนเวียนตำแหน่ง (Job Rotation)
11. การใช้กิจกรรมนันทนาการ (Recreation)
12. การทัศนศึกษา (Field Trip)

ปรัชญา ฤชา (2551, หน้า 18 : อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาแห่งชาติ. 2551, หน้า 21) ได้สรุปวิธีการพัฒนาบุคลากรไว้ดังนี้

1. สนับสนุนและส่งเสริมให้บุคลากรเป็นรายบุคคลได้รับการพัฒนาอย่าง
สม่ำเสมอและต่อเนื่อง เช่น การส่งไปประชุมหลักสูตรต่างๆ หรือศึกษาต่อ

2. จัดให้มีการประชุม สัมมนา เป็นหมู่คณะในโรงเรียน

3. จัดให้มีการไปศึกษาดูงานหรือแลกเปลี่ยนบุคลากรภายในกลุ่ม
โรงเรียน

4. ส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากรพัฒนาการเรียนการสอน โดยสร้าง
นวัตกรรมสื่อ และการใช้เทคโนโลยีประกอบการเรียนการสอน

5. จัดให้มีการประเมินผลการศึกษาวิจัยในชั้นเรียน การวิเคราะห์
และเก็บรวบรวมข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาการเรียนการสอนให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น
พร้อมนำออกเผยแพร่และส่งเสริมให้นำผลงานดังกล่าวเสนอขอปรับปรุงตำแหน่งสูงขึ้นไป

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การพัฒนาบุคลากรเป็นกระบวนการ
เพิ่มพูนความรู้ความสามารถ ทักษะ และสร้างจิตสำนึกในการปฏิบัติงานของบุคลากรใน
องค์กร เพื่อให้ปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล ดังนั้น การพัฒนาจึง
ต้องเป็นไปอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องและมีระยะเวลาพอสมควร

5. แนวทางการพัฒนา

หัวใจหลักในการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษาให้บรรลุ
ตามเป้าหมายของหลักสูตร คือ ครูผู้สอน การส่งเสริมพัฒนา ครูผู้สอนให้มีประสิทธิภาพ
ในการปฏิบัติหน้าที่ทั้งในด้านการจัดการเรียนการสอน การปฏิบัติงานพิเศษเพื่อพัฒนาการ
เรียนการสอน และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง จึงเป็นสิ่งจำเป็นและให้ความสำคัญยิ่งที่สถานศึกษา
จะต้องพัฒนาครูผู้สอนหรือ บุคลากรในโรงเรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาขั้น
พื้นฐาน ของ สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.) มาตรฐาน
ที่ 21 , 22 , 23 และ 24

การจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวทางในพระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2542 และหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ถือเป็นหัวใจ สำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของชาติและระดับสถานศึกษา โดยผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยตรง คือ ครูผู้สอน ซึ่งจะต้องมีความรู้ความเข้าใจ มีเทคนิควิธีการที่หลากหลายเพื่อ พัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเต็ม ตามศักยภาพ

การจัดการศึกษาในบริบทของสถานศึกษา การบูรณาการการจัด กิจกรรม การเรียนรู้ตามแนวปฏิรูปการศึกษาและหลักสูตรสถานศึกษา เป็นอีกแนวทางหนึ่งที่มีความ สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ที่สถานศึกษากำหนด เป็นการจัดการศึกษาที่สนองต่อเจตนารมณ์ อุดมการณ์ หลักการ ความเชื่อ อนาคตที่พึงประสงค์ ครูผู้สอนในยุคปฏิรูปการศึกษาใหม่ จำเป็นที่จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการ เพื่อ พัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในการวิจัยครั้งนี้ มีแนวทางในการพัฒนาผู้ดูแลเด็กตามมาตรฐานการศึกษา (ขั้นพัฒนา) ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กขององค์การปกครองส่วนท้องถิ่น สังกัดองค์การบริหารส่วน ตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ประกอบด้วย 1) การอบรมเชิงปฏิบัติการ และ 2) การนิเทศติดตาม ผู้วิจัยนำเสนอรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.1. การอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop)

สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา (2556,ระบบออนไลน์, ไม่ปรากฏหน้า) ได้สรุปความหมายและรูปแบบของการอบรมเชิงปฏิบัติการไว้ว่า การอบรมเชิงปฏิบัติการ หรือ การอบรมเชิงปฏิบัติการ ที่เรียกกันว่า Workshop นี้ เป็นการอบรมอีกแบบหนึ่ง ที่ใช้ กันมากในบริษัทในวงการธุรกิจ อุตสาหกรรม และในองค์กรต่างๆ เนื่องจากการอบรม แบบนี้ จะต้องมีการฝึกปฏิบัติ สำหรับผู้เข้าร่วมประชุมเป็นหลักสำคัญ การอบรมแบบนี้ ปกติแล้วจะมีสมาชิกที่ร่วมประชุมจำนวนไม่มากนัก คือมักจะมีจำนวนแต่เพียงพอเหมาะ กับอุปกรณ์ และ เครื่องอำนวยความสะดวกในการฝึกปฏิบัติการ ในเรื่องที่จะจัดประชุมนั้นๆ ขึ้น เนื่องจากเน้นการฝึกปฏิบัติเป็นส่วนที่สำคัญมาก

ในการอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ สมาชิกในการอบรมจะต้องร่วมกัน ศึกษา รับฟังการบรรยาย หรือ ศึกษาค้นคว้า ทำความเข้าใจ และฝึกปฏิบัติ เพื่อเพิ่มพูน ประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานเฉพาะอย่าง ตามหัวข้อของการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนั้นๆ หลักสำคัญของการอบรมแบบนี้คือ การเรียนรู้ – ฝึกปฏิบัติ – แล้วนำไปปฏิบัติในการ ปฏิบัติงานจริง ตัวอย่าง การอบรมเชิงปฏิบัติการ เช่น การอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่องการ

สร้างแบบทดสอบ – แบบวัดความพึงพอใจของผู้บริหาร การอบรมเชิงปฏิบัติการซ่อมบำรุง
 เกียร์ระบบอัตโนมัติ การอบรมเชิงปฏิบัติการซ่อมบำรุงเกียร์ระบบอัตโนมัติ การอบรมเชิง
 ปฏิบัติการเรื่องการจัดหมวดหมู่เอกสารในสำนักงาน เป็นต้น

การจัดการอบรมแบบนี้ จึงต้องมีเอกสาร มีหนังสือ มีรายละเอียด
 และข้อมูล ตลอดจนวัสดุอุปกรณ์ เพื่อประกอบการศึกษาและเพื่อการฝึกปฏิบัติ ซึ่งต้อง
 เตรียมไว้ล่วงหน้าให้พร้อม เพื่อให้ผู้เข้าประชุมจะใช้ประโยชน์ได้ทันทีในการฝึกปฏิบัติตาม
 กำหนดการ หรือตามตารางการปฏิบัติ ตามที่ได้กำหนดไว้เป็นการเฉพาะ

การอบรมเชิงปฏิบัติการดังกล่าวนี้ จุดเน้นจะอยู่ที่การปฏิบัติได้เป็น
 การแก้ปัญหาด้วยภาคปฏิบัติ เน้นการปฏิบัติมากกว่าการบรรยายหรือการอภิปราย
 มุ่งปรับปรุงความสามารถและความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติงานของสมาชิกแต่ละคน
 ส่วนใหญ่มักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการทำงานหรือวิชาชีพ ลักษณะเฉพาะของการอบรมแบบ
 Workshop มีดังนี้

1. มีการกำหนด เรื่องของการอบรมเชิงปฏิบัติการชัดเจน กำหนด
 สิ่งที่จะต้องปฏิบัติให้ได้ ใ้เห็นได้ชัด และมีกำหนดการ หรือตารางดำเนินงานในการอบรม
 และการฝึกหัด ที่สัมพันธ์กับเรื่องที่จะจัดประชุม

2. มีจุดมุ่งหมายสำคัญ ที่การเพิ่มพูนทักษะ ความรู้และ
 ประสบการณ์ ซึ่งจะส่งผลต่อการเพิ่มพูนประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานในเรื่องที่จัด
 ประชุมปฏิบัติการนั้นๆ โดยตรง

3. มีการเตรียมในด้านวัสดุอุปกรณ์ สถานที่ เอกสาร ข้อมูลที่
 จำเป็นให้พร้อม เพื่อใช้ในการฝึกปฏิบัติสำหรับสมาชิกโดยเฉพาะ

4. มีการฝึก ทดลองปฏิบัติการ หรือ มีการฝึกปฏิบัติกิจกรรมใน
 เรื่องที่จัดประชุม ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการอบรม

จุดเน้นของการอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ อยู่ที่การเตรียมคนให้มีความ
 พร้อมสูง ให้สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานในเรื่องที่จัดประชุม และสามารถ
 นำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริงได้

การอบรมในลักษณะดังกล่าวนี้ ปกติแล้ว จะมีทั้งการให้ความรู้ (ซึ่งได้
 เลือกลงและเตรียมการไว้เป็นการล่วงหน้าอย่างดีแล้ว) และการฝึกปฏิบัติควบคู่กัน แต่จุดเน้น
 ที่สำคัญท้ายที่สุดแล้ว จะอยู่ที่ความสามารถในการปฏิบัติในเรื่องนั้นๆ ได้อย่างมี
 ประสิทธิภาพ และพร้อมที่จะนำไปปฏิบัติได้ ในการปฏิบัติงานจริง

สมพิศ หวังทรัพย์ทวี (2552, หน้า 12) ได้กล่าวว่า การอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) คือ การอบรมในลักษณะเข้มข้น (Intensive Raining Course) โดยจะเน้นผู้เข้ารับการอบรม มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในด้านวิชาการและด้านการปฏิบัติ อย่างแท้จริง

การอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการฝึกอบรมที่ช่วยให้ผู้เข้ารับการอบรมเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของการฝึกอบรมนั้นๆ อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะการฝึกอบรมนี้เน้นทางวิชาการ หรือทฤษฎีและด้านปฏิบัติ โดยคำนึงถึงการเสริมสร้างให้ผู้เข้ารับการอบรมนำสิ่งที่ตนเรียนรู้นั้นมาปฏิบัติ ในสถานการณ์ทำงานอันแท้จริงของเขาได้

วัตถุประสงค์ของการอบรมเชิงปฏิบัติการ

1. เพื่อฝึกฝนให้ผู้เข้ารับการอบรมเกิดทักษะในการปฏิบัติงาน
2. เพื่อกำหนดแนวทางในการปฏิบัติงาน
3. เพื่อแก้ไขปัญหาข้อขัดข้องในการปฏิบัติงาน
4. เพื่อกำหนดแนวทางในการปรับปรุงงาน

ชุมพล ประเทพา (2553, หน้า 44) กล่าวว่า การอบรมเชิงปฏิบัติการ เป็นรูปแบบการอบรมที่ส่งเสริมให้ผู้เข้ารับการอบรมได้เพิ่มพูนความรู้ และเกิดทักษะในการทำงาน สามารถนำประสบการณ์ที่ได้ไปใช้ในการปฏิบัติงาน เพื่อพัฒนาดำเนินงานต่อไป

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การอบรมเชิงปฏิบัติการ เป็นกระบวนการในการพัฒนาบุคลากร เพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถ ทักษะ ความชำนาญ และประสบการณ์ ในการแก้ไขปัญหา โดยการเชิญวิทยากรมาให้ความรู้ โดยอาศัยทักษะกระบวนการกลุ่ม และการมีส่วนร่วม และผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนางานของตนเอง

5.2 การนิเทศภายใน

5.2.1 ความหมายของการนิเทศภายใน การนิเทศภายใน ถือเป็นกระบวนการหนึ่งที่สำคัญยิ่งต่อการพัฒนาสถานศึกษาให้มีคุณภาพ เป็นการดำเนินไปพร้อมๆ กับการบริหาร ซึ่งมีผู้กล่าวถึงการนิเทศ-ภายในไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2548, หน้า 32) กล่าวว่าไว้ว่า สำหรับการนิเทศภายใน กำกับ ประเมินผลของโรงเรียนเป็นความร่วมมือของ

บุคลากรภายในโรงเรียน ในการที่จะปรับปรุงแก้ไขพัฒนาการสอนหรือการจัด
ประสบการณ์ของครูเพื่อให้การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยเป็นไปอย่างมี
ประสิทธิภาพยิ่งขึ้นดังวัตถุประสงค์ ต่อไปนี้

1. เพื่อทราบสภาพการดำเนินงาน ปัญหา อุปสรรค และความต้องการของการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยสำหรับเป็นข้อมูลในการนิเทศ ติดตาม กำกับดูแล ประเมินผล
2. เพื่อช่วยให้บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยเข้าใจบทบาทหน้าที่ และสามารถปฏิบัติหน้าที่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์
3. เพื่อให้บุคลากรร่วมกันพิจารณาปรับปรุงแก้ไขการดำเนินงานการจัดการศึกษาปฐมวัยของสถานศึกษาให้สามารถปฏิบัติภารกิจได้อย่างถูกต้องครบถ้วน
4. เพื่อเสนอแนะ ส่งเสริม สนับสนุน ช่วยเหลือครูผู้สอน ผู้บริหารสถานศึกษา ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องให้สามารถดำเนินงานได้ดี
5. เพื่อตรวจสอบและควบคุมคุณภาพการดำเนินงานตามภารกิจของสถานศึกษาที่เป็นศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก

เนตรชนก คนหาญ (2553, หน้า 76) กล่าวว่า การนิเทศภายใน ได้แก่ การช่วยเหลือ แนะนำ ชี้แจง ปรับปรุง เพื่อช่วยให้บุคลากรภายในได้รับความรับผิดชอบ
แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว หรือกำลังเผชิญอยู่ให้ลุ่ลวงไปด้วยดี รวมทั้งพัฒนางานที่บุคลากร
กำลังปฏิบัติอยู่ ให้มีวิธีที่เหมาะสม มีประสิทธิผลยิ่งขึ้น

วีระนุช พลแรงฤทธิ์ (2553, หน้า 58) กล่าวว่า การนิเทศภายในเป็น
กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน บุคคลภายในองค์กรได้มีส่วนร่วมช่วยเหลือแนะนำ
กันเองด้วยยุทธศาสตร์และกระบวนการต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหา ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมที่
สำคัญที่สุดในการสนับสนุนการเรียนการสอนภายในโรงเรียนให้ดำเนินไปอย่างมี
ประสิทธิภาพ

คงเดช ภาวงศ์ (2553, หน้า 4) กล่าวว่า การนิเทศการศึกษาเป็น
กระบวนการของการศึกษาที่มุ่งส่งเสริมสนับสนุนและพัฒนา เป็นกระบวนการชี้แนะ
ช่วยเหลือ โดยยึดหลักประชาธิปไตยในการปรับปรุง การประสานแก่ครู ความจำเป็นของ
การนิเทศเป็นการแสดงการปรับปรุงทางด้านการเรียนการสอน เป็นจุดมุ่งหมายเพื่อให้
เข้าใจในวัตถุประสงค์อย่างแท้จริงของการศึกษาและสร้างกระบวนการ การนิเทศภายใน
โรงเรียน คือ การประเมินความต้องการ การวิเคราะห์ จุดเด่น จุดด้อย และแนวทางที่เลือก

เพื่อพัฒนา การลงมือปฏิบัติ ติดตามประเมินผล แลกการเผยแพร่ต้องนำเสนอผลงานที่มีคุณภาพที่แสดงถึงการพัฒนาของผู้เรียน ครู ผู้บริหารสถานศึกษาและโรงเรียน

นุชนารถ บุญหล้า (2555, หน้า 58) การนิเทศภายในเป็นกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน บุคคลภายในองค์กรได้มีส่วนร่วมช่วยเหลือแนะนำกันเอง ด้วยยุทธศาสตร์และกระบวนการต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหา ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมที่สำคัญที่สุดในการสนับสนุนการเรียนการสอนในโรงเรียนให้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การนิเทศภายใน เป็นกระบวนการในการพัฒนาบุคลากร เพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถ ทักษะ ประสบการณ์เกี่ยวกับการปฏิบัติงาน โดยการแลกเปลี่ยนความรู้ การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ระหว่างครูกับครู ผู้บริหารกับครู ซึ่งทำให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติงาน ต่อเพื่อนร่วมงาน และต่อผู้บังคับบัญชา ส่งผลให้การติดตามผลการปฏิบัติงานด้านต่างๆ สำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดีตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ร่วมกัน

5.2.2 ความจำเป็นและจุดประสงค์ของการนิเทศภายใน

กรองทอง จิระเดชากุล (2550, หน้า 4) ให้ความสำคัญของการนิเทศภายใน ไว้ดังนี้

1. เพื่อปรับปรุงคุณภาพของการจัดการศึกษาให้ได้มาตรฐานใกล้เคียงกัน
2. ปริมาณศึกษานิเทศก์ไม่เพียงพอกับความต้องการของครูและสถานศึกษา
3. บุคคลภายในสถานศึกษามีความรู้ความสามารถ มีความคุ้นเคยและใกล้ชิดปัญหามากที่สุดบรรยากาศในการนิเทศมีความเป็นกันเอง และสามารถปฏิบัติงานนิเทศได้ต่อเนื่อง

สุพัตร์ พิบูลย์ (2550, หน้า 28) กล่าวว่า การจัดให้มีการนิเทศภายในโรงเรียน

1. เพื่อช่วยให้ครูอาจารย์ทราบถึงสภาพปัญหาปัจจุบันความต้องการของโรงเรียน
2. เพื่อเป็นข้อมูลในการวางแผนพัฒนาการบริหารและวิชาการ เช่น กำหนดทางเลือกสร้างเครื่องมือและสื่อการเรียนการสอน หรือนวัตกรรมการเรียนรู้อันเหมาะสมกับสภาพทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมขององค์กร

3. เพื่อให้ครูอาจารย์สามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับ
เด็กนักเรียนได้ถูกต้องตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ

4. เพื่อให้ครูตระหนักถึงปัญหาเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ให้สามารถแก้ปัญหาได้

5. เพื่อสนับสนุนส่งเสริม สร้างขวัญกำลังใจให้กับครูผู้สอน

6. เพื่อให้เกิดความร่วมมือและประสานงานกันอย่างดีภายใน
ระบบงานของโรงเรียน

7. เพื่อควบคุมมาตรฐานและพัฒนางานด้านการสอนให้มี
ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการก้าวสู่ระบบประกันคุณภาพการศึกษา (Quality
Assurance) ในปัจจุบัน

นุชนารถ บุญหล้า (2555, หน้า 59) การนิเทศศึกษามี
ความมุ่งหมายเพื่อมุ่งช่วยเหลือ แนะนำ ปรับปรุงและส่งเสริมครูให้พัฒนาในด้านต่างๆ
อย่างเต็มที่ เพื่อที่จะเอาความสามารถของครูออกมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียน
การสอนและการพัฒนาคุณภาพการศึกษา อันจะส่งผลต่อคุณภาพการเรียนการสอน
ความเจริญก้าวหน้าของนักเรียนและโรงเรียนในที่สุด

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การนิเทศภายใน เป็นภารกิจ
ที่สำคัญที่จะต้องมีการปฏิบัติงาน เพราะถือว่าเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาบุคลากร
เพื่อปรับปรุงการปฏิบัติงานรวมทั้งการทำงาน ความร่วมมือในการแก้ปัญหา มุ่งสู่
การพัฒนาคุณภาพการศึกษาโดยรวมส่งผลต่อคุณภาพของผู้เรียนในที่สุด

5.2.3 กิจกรรมการนิเทศภายใน

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2548, หน้า 83) กล่าวว่า ในการที่จะช่วย
ให้ผู้รับการนิเทศมีความรู้ ความสามารถในการที่จะปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
จำเป็นที่ผู้นิเทศต้อง จัดกิจกรรมการนิเทศให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เป็นอยู่ สำหรับ
กิจกรรมการนิเทศนำไปใช้ในการนิเทศภายในมี 8 วิธีด้วยกัน

1. การประชุมก่อนเปิดภาคเรียนและหัวข้อประชุมอย่างน้อยควร
ประกอบด้วย การประเมินผลงานในปี/ภาคเรียนที่แล้วมา ปัญหาอุปสรรคในการดำเนินงาน
ในปี/ภาคเรียนที่แล้ว โครงการที่จะดำเนินงานในปี/ภาคเรียนต่อไป การเตรียมการ
เกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอน การจัดครูเข้าสอน และงานเร่งด่วนที่ต้องจัดทำ

2. การสังเกตการสอนในห้องเรียน

3. การศึกษาจากตำราเอกสาร
4. การให้คำปรึกษาหารือ
5. การสนทนาทางวิชาการ
6. การสาธิตการสอน
7. การพาครูไปศึกษาดูงาน
8. การบริการเอกสารทางวิชาการ

ฐิติภัทร ประสิทธิ์พร (2554,ระบบออนไลน์,ไม่ปรากฏหน้า)

กิจกรรมการนิเทศที่เป็นแนวปฏิบัติภายในโรงเรียน มีหลากหลายกิจกรรม เช่น

1. การระดมพลังสมอง เพื่อเสนอวิธีแก้ไขปัญหา หรือเสนอความคิดเห็นของคนในกลุ่ม
2. การประชุมปฏิบัติการ เป็นกิจกรรมที่ครูร่วมมือปฏิบัติ ร่วมกันคิดเพื่อแก้ปัญหาการปฏิบัติงานหรือปัญหาในการพัฒนาวิชาชีพ ตลอดจนการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาต่างๆ
3. การให้เอกสารความรู้ โดยอาจผลิตเอกสารทางวิชาการขึ้นเอง หรือนำข้อเสนอจากบุคคลอื่นที่เขียนไว้มาเรียบเรียงใหม่ แจกจ่ายแก่ครูเพื่อให้ความรู้ในการพัฒนาตนเอง พัฒนางาน ตลอดจนเพื่อเผยแพร่ผลงานของโรงเรียน
4. การประชุมปรึกษาหารือ เป็นการพบปะสนทนากันระหว่างกลุ่มที่มีปัญหาเหมือนกัน เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาร่วมกัน

5.2.4 กระบวนการนิเทศติดตาม

กรองทอง จิรเดชากุล (2550, หน้า 11) ได้กำหนดกระบวนการนิเทศติดตามภายในโรงเรียนเป็นขั้นตอน ได้ 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนเตรียมการ
 - 1.1 ผู้บริหารแต่งตั้งคณะทำงานนิเทศภายในโรงเรียน
 - 1.2 ร่วมศึกษา วิเคราะห์ รายละเอียดต่างๆ ที่เป็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญของการปฏิรูปการเรียนรู้
 - 1.3 ประสานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือมีผู้มีส่วนร่วม (Stakeholder) เพื่อกำหนดยุทธศาสตร์การทำงานร่วมกัน
 - 1.4 การจัดเตรียมความพร้อมด้านวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ สำหรับการนิเทศ

- 1.5 สร้างความรู้ ความเข้าใจให้ครูอาจารย์และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง
2. ขั้นตอนการนิเทศติดตาม อาจกำหนด 2 ลักษณะใหญ่ๆ ดังนี้
- 2.1 การนิเทศติดตามเป็นกลุ่มสามารถดำเนินการได้หลายวิธี เช่น
- 2.1.1 การประชุมชี้แจงให้ทราบถึงความเคลื่อนไหวต่างๆ
- 2.1.2 การอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับเทคนิคนวัตกรรมการสอนใหม่ๆ
- 2.1.3 การประชุมเพื่อพัฒนาวิชาชีพครูให้ก้าวหน้า
- 2.1.4 การร่วมสัมมนาลักษณะสมาคมเครือข่ายวิชาชีพ
- 2.1.5 การเยี่ยมสถานศึกษาครูต้นแบบแห่งอื่นๆ
- 2.2 การนิเทศเป็นรายบุคคล สามารถทำได้ปลายวิธี
- เช่นเดียวกัน เช่น
- 2.2.1 การตรวจบันทึกการสอนเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนสอนทุกครั้ง
- 2.2.2 การเยี่ยมชั้นเรียน สร้างขวัญกำลังใจแก่ผู้สอนในโรงเรียน
- 2.2.3 การสังเกตการณ์สอน
- 2.2.4 การให้คำปรึกษา

3. ขั้นตอนประเมินผล สรุปผล เป็นการประเมินผลและสรุปผลการดำเนินงานนิเทศติดตาม จากการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ที่กำหนดไว้ตามกรอบการปฏิบัติการเรียนรู้ที่ครูอาจารย์นำไปจัดประสบการณ์หรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การประเมินผลอาจทำได้หลายวิธี เช่น การประเมินโครงการ การวิเคราะห์ การวิจัยเพื่อนำสรุปที่ได้ไปปรับปรุงและพัฒนางานการนิเทศภายในโรงเรียนในโอกาสต่อไป

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า กระบวนการนิเทศติดตามในโรงเรียนเป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างยิ่งเป็นปัจจัยเสริมสร้างพลังการเรียนรู้ให้บังเกิดขึ้น จากความร่วมมือของบุคลากรทุกคนในโรงเรียนเป็นสำคัญ ถ้าหากโรงเรียนใดมีกระบวนการนิเทศภายในที่เป็นระบบ และมีประสิทธิภาพย่อมก่อให้เกิดศักยภาพเชิงบริหาร

และเชิงวิชาการที่สูงก้าวสู่มาตรฐานด้านการศึกษาได้ตามที่สังคมคาดหวัง จึงเป็นสิ่งที่ผู้บริหารและครูทุกคนควรตระหนักในบทบาท ภารกิจสำคัญดังกล่าว

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า แนวทางในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กอนุบาล และปฐมวัย ผู้วิจัยขอเสนอแนวทางในการพัฒนาดังต่อไปนี้ 1) การอบรมเชิงปฏิบัติการ และ 2) การนิเทศภายใน ซึ่งแนวทางในการพัฒนาทั้ง 2 นี้ เป็นแนวทางที่ผู้วิจัยทำการศึกษา และหวังว่าจะสามารถปรับกระบวนการนวัตกรรมใหม่ที่สำคัญในการพัฒนาครู

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกมการศึกษา

1. ความหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมหนึ่งซึ่งช่วยให้เด็กได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งได้มีนักวิชาการให้ความหมายเกมการศึกษาไว้ดังนี้

ไพเราะ พุ่มมั้น (2544, หน้า 24 อ้างถึงใน กัญญนันทน์ กิตติ์ชะภิรมณ์, 2554, หน้า 23) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาว่า เป็นเกมการเล่นที่ฝึกการสังเกต พัฒนากระบวนการคิด เกิดความคิดรวบยอด วิธีการเล่นมีกฎ กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้

บุรชัย ศิริมหาสาคร (2545, หน้า 79 อ้างถึงใน กัญญนันทน์ กิตติ์ชะภิรมณ์, 2554, หน้า 23) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาว่า เป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3-6 ปี เช่น เกมจับคู่ แยกประเภท

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546, หน้า 66) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง เกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิด รวบยอด เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่/ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3 - 5 ปี เช่น เกมจับคู่แยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อ ต่อตามแบบ ฯลฯ

ฉัตรมงคล สนวนกัน (2555, หน้า 52) กล่าวว่า เกมการศึกษา สำหรับเด็กวัย 4-6 ขวบ เพื่อเตรียมความพร้อมด้านสติปัญญา เพื่อฝึกการสังเกต เปรียบเทียบ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้านต่างๆ สามารถเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่ม มีกฎกติกาต่างๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัย

บุบผา เรืองรอง (2556, ระบบออนไลน์) กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก แต่เน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและความสนุกสนานจากการเล่น มีกระบวนการในการเล่น จากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เด็กสามารถเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่มได้ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3-5 ขวบ เช่น เกมจับคู่ แยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ วางภาพต่อปลาย (Domino) เกมศึกษารายละเอียดของภาพ (Lotto) ภาพตัดต่อ (Jig-saw puzzle) เป็นต้น

นิสา ตูบัตร์ (2556, ระบบออนไลน์) กล่าวว่า เกมการศึกษา หมายถึง เกมที่เน้นกิจกรรมการเล่นโดยมีครูและกติกาที่ช่วยพัฒนาความคิด เป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีกระบวนการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะความพร้อมทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจสังคม และสติปัญญา เพื่อตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่างๆ มีกฎกติกาการเล่น เป็นเกมที่เล่นได้ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม ช่วยฝึกการสังเกต รูปร่าง สี จำนวน ประเภท รวมถึงความสัมพันธ์ของพื้นที่ เกมการศึกษาที่เหมาะสมกับเด็กวัย 3-5 ปี ช่วยให้เด็กได้รับความสนุกสนานและเกมการศึกษายังช่วยฝึกทักษะความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ส่งเสริมทักษะการคิด การเตรียมความพร้อมให้เกิด การเรียนรู้ เกิดทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา และตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน

2. วัตถุประสงค์ของเกมการศึกษา

ไพเราะ พุ่มมัน (2544, หน้า 24 อ้างถึงใน กัญญนันท์ กิตติชนะภิรมณ์, 2554, หน้า 24) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของเกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อให้เด็กรู้จักสังเกต เปรียบเทียบและจำแนก

2. ส่งเสริมการคิดหาเหตุผล และตัดสินใจแก้ปัญหา
3. ส่งเสริมพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือ

กับตา

4. ส่งเสริมการเล่นร่วมกัน

สำหรับ บุรชัย ศิริมหาสาคร (2545, หน้า 79 อ้างถึงใน
 ทัศนศึกษานันทน์ กิตติ์ชนะภิรมณ์, 2554, หน้า 24) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของเกมการศึกษาไว้
 ดังนี้

1. ส่งเสริมการสังเกต จำแนก และเปรียบเทียบ
2. ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
3. ส่งเสริมการคิดหาเหตุผล และตัดสินใจแก้ปัญหา
4. ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้
5. ปลูกฝังให้มีคุณธรรมต่างๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย

ความเอื้อเพื่อแบ่งปัน และความซื่อสัตย์

นัตรมงคล สนวนกัน (2555, หน้า 53) กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของเกม
 การศึกษา เป็นการฝึกการสังเกต การจำแนกด้วยสายตา ฝึกการคิดหาเหตุผล
 ฝึกการตัดสินใจในการแก้ไขปัญหา ฝึกให้รู้จักและคุ้นเคยกับสัญลักษณ์ ฝึกประสาทรท
 สัมผัสระหว่างตากับมือ ฝึกคุณธรรม ความรับผิดชอบ ระเบียบวินัย

นิสา ดุจดัตร์ (2556, ระบบออนไลน์) ได้กล่าวไว้ว่า วัตถุประสงค์ของเกม
 การศึกษา มี 6 ข้อ ดังนี้

1. รู้จักสังเกต เปรียบเทียบ และจำแนก
2. ส่งเสริมการคิดหาเหตุผล และตัดสินใจแก้ปัญหา
3. ส่งเสริมพัฒนากล้ามเนื้อเล็กและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือ

กับตา

4. ส่งเสริมการเล่นร่วมกัน
5. เพื่อให้มีความกล้าในการแสดงออก กล้าพูด กล้าคิด กล้าเขียน

ตลอดจนฝึกการใช้กล้ามเนื้อมือและสายตา

6. ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจนักกีฬา

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า วัตถุประสงค์ของเกมการศึกษาเพื่อให้เด็ก
 รู้จักสังเกต เปรียบเทียบและจำแนก ส่งเสริมการคิดหาเหตุผล และตัดสินใจแก้ปัญหา

ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ ซึ่งเป็นการพัฒนาความพร้อมของเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคมและสติปัญญา โดยเฉพาะเมื่อเด็กได้เล่นเกมการศึกษาจะทำให้เด็กรู้จักการสังเกต การจำแนก การจัดหมวดหมู่ เปรียบเทียบ การเชื่อมโยง ผูกการรับรู้ ซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้และการทำงานของเด็กในอนาคต

3. ประเภทของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นสื่อที่มีรูปแบบและเกณฑ์กำหนดไว้ชัดเจนให้เด็กได้ปฏิบัติ เกมการศึกษามีหลายประเภทขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการเล่น เพื่อฝึกความพร้อมด้านต่างๆ ให้กับเด็กมีการจัดแบ่งประเภทของเกมการศึกษาไว้ดังนี้

Kolumbus (อ้างถึงใน ฉัตรมงคล สนวนกัน, 2555, หน้า 53-54) ได้แบ่งประเภทของเกมการศึกษา ออกเป็นดังนี้

1. เกมการแยกประเภท หมายถึง การแยกกลุ่ม จัดกลุ่ม จับคู่ ซึ่งสามารถฝึกทักษะเด็กได้ หลายอย่าง โดยแยกเป็นของที่เหมือนกันและต่างกันของที่มีลักษณะกลม สีเหลี่ยม หรือแยกตามสีรูปทรง ขนาด ซึ่งแบ่งออกเป็นเกมลอตโต เกมโดมิโน เกมตารางสัมพันธ์

2. เกมฝึกทำตามแบบ ในเกมชนิดนี้เด็กจะต้องสร้างหรือวาดหรือลากตามแบบตามลำดับซึ่งเด็กจะใช้ลูกปัด หรือบล็อกที่มีสีหรือขนาดต่างๆ กับบัตร หรือแม่แต่แปรงสีฟันก็ได้ มาวางไว้ตามลำดับ ตัวอย่างเช่น ถ้าตัวอย่างมี 3 สี เช่น ดำ ขาว แดง เด็กก็จะจัดสิ่งของตามลำดับเรื่อยไป ซึ่งเด็กจะต้องตัดสินใจว่าจะเลือกอะไรก่อนหลังเพื่อทำตามแบบ

3. เกมฝึกลำดับหรือนุกรม ในเกมนี้จะฝึกความจำของเด็กโดยครูจะเล่าเหตุการณ์หรือลำดับเรื่องราว หรือนิทาน แล้วให้เด็กวางสิ่งต่างๆ หรือภาพตามลำดับในเรื่อง

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ (2547, หน้า 78-79) ได้ยกตัวอย่างประเภทเกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. เกมจับคู่ เช่น จับคู่รูปร่างที่เหมือนกัน จับคู่ภาพเงา จับคู่ภาพที่ซ้อนอยู่ในภาพหลัก จับคู่สิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน สิ่งที่ใช้คู่กัน จับคู่ภาพส่วนเติมกับส่วนย่อย

จับคู่ภาพกับโครงร่าง จับคู่ภาพชิ้นส่วนที่หายไป จับคู่ภาพที่เป็นประเภทเดียวกัน จับคู่ภาพที่ซ้อนกัน จับคู่ภาพสัมพันธ์แบบตรงกันข้าม จับคู่ภาพที่สมมาตรกัน จับคู่แบบอุปมาอุปไมย จับคู่แบบอนุกรม

2. เกมภาพตัดต่อ เช่น ภาพตัดต่อที่สัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้ต่างๆ เช่น ผลไม้ ผัก ฯลฯ

3. เกมจัดหมวดหมู่ เช่น

3.1 ภาพสิ่งต่างๆ ที่นำมาจัดเป็นพวกๆ

3.2 ภาพเกี่ยวกับประเภทของใช้ในชีวิตประจำวัน

3.3 ภาพจัดหมวดหมู่ตามรูปร่าง สี ขนาด รูปทรงเรขาคณิต

4. เกมวางภาพต่อปลาย (โดมิโน) เช่น โดมิโนภาพเหมือน โดมิโนภาพสัมพันธ์

5. เกมเรียงลำดับ เช่น เรียงลำดับภาพเหตุการณ์ต่อเนื่อง เรียงลำดับขนาด

6. เกมศึกษารายละเอียดของภาพ (ลอตโต)

7. เกมจับคู่แบบตารางสัมพันธ์ (เมตริกเกม)

8. เกมพื้นฐานการบวก

กัญญนันท์ นิตยธรรมากร, 2554, หน้า 25) ได้แบ่งประเภทเกมออกเป็น 3 ประเภทด้วยกัน คือ

1. เกมเบ็ดเตล็ด (Low Orized Games) ได้แก่ เกมที่อาศัยทักษะการเล่น และกฎกติกากระเปียบการเล่นน้อย ไม่ยุ่งยากสลับซับซ้อน ไม่ต้องใช้สถานที่ที่กว้างขวาง หรือต้องมีอุปกรณ์ใหญ่จำนวนมาก แต่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน สร้างความขบขันให้แก่ผู้เล่น เกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสำหรับเล่นในชั้นเรียน เกมประเภทสร้างสรรค์และเลียนแบบ เกมการต่อล้อ เกมเนื่องในโอกาสพิเศษ เช่น วันขึ้นปีใหม่ วันคริสต์มาส เกมที่ต้องใช้ความเร็ว ความคล่องแคล่วว่องไว และใช้บริเวณกว้าง เกมไล่จับ (Tag Games)

2. เกมนำ (Lead up Games) เกมนำเป็นเกมแนวทางที่จะนำไปสู่การเรียนการสอนเล่นกีฬาใหญ่ ทั้งประเภททีมและบุคคล เป็นวิธีสอนวิธีหนึ่งที่ผู้เรียนเรียนได้เร็วกว่า เรียนได้มากกว่า และเรียนได้ด้วยความสนใจมากกว่า เข้าใจยิ่งกว่า เกมนำอาจจะถูกจำกัด หรือตีความหมายในแง่ที่ว่า เกมนำเป็นเกมกีฬาประเภททีมซึ่งช่วยแก้ไขและเพิ่มพูนทักษะเบื้องต้น กฎ กติกาและวิธีเล่นที่ใช้ในกีฬาใหญ่ประเภททีม ยกตัวอย่างเช่น

เกมที่เริ่มด้วยกิจกรรมง่ายๆ ประกอบด้วยทักษะน้อยอย่างนำไปสู่กิจกรรมที่สมบูรณ์

นัตรมงคล สนวนกัน (2555, หน้า 57) กล่าวว่า เกมการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ตามจุดประสงค์ได้ดังนี้

1. เพื่อฝึกการสังเกต การเปรียบเทียบ การคิดหาเหตุผล ได้แก่ เกมจับคู่ เกมโดมิโน เกมลอตโต เกมตัดต่อภาพ

2. เพื่อฝึกทักษะการสังเกตและการจำแนก ได้แก่ เกมจัดหมวดหมู่

3. เพื่อฝึกทักษะการเชื่อมโยง ได้แก่ เกมเรียงลำดับ เกมตารางสัมพันธ์

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า เกมการศึกษามีหลายประเภท และแต่ละเกมก็มีลักษณะการเล่นที่ไม่เหมือนกัน การจัดทำเกมการศึกษาฝึกให้เด็กได้กระทำคือให้เด็กนำเอาของเล่นมาเล่น อย่างมีกฎและกติกา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างการใช้มือและตา พัฒนาศติปัญญา ทำให้เกิดความสนุกสนานร่าเริง เพื่อพัฒนาความริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น การจัดประสบการณ์ให้เด็กโดยใช้เกมการศึกษานั้น ต้องคำนึงความเหมาะสมของเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนการสอนและวัยของผู้เรียนด้วย

4. หลักในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ (2546, หน้า 66) กล่าวว่า การสอนเกมการศึกษา ชุดใหม่และชุดเก่า ผู้สอนให้เด็กหมุนเวียนมาเข้าเล่นเกมการศึกษาได้แล้ว มาช่วยแนะนำการเล่นบางโอกาส การเล่นเกมการศึกษานอกจากการเล่นในช่วงกิจกรรมประจำวันแล้ว อาจให้เด็กเล่นเกมการศึกษาต่อในกิจกรรมเสรี ฝึกให้เด็กจัดเก็บเกมการศึกษาที่เล่นแล้วใส่ไว้ในถุง หรือกล่องพลาสติกเก็บไว้เป็นชุดๆ

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ (2547, หน้า 66) เสนอแนะเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. การสอนเกมการศึกษาในระยะแรก ควรเริ่มสอนโดยใช้ของจริง เช่น การจับคู่กระป๋องแป้งที่เหมือนกัน หรือการเรียงลำดับกระป๋องตามลำดับสูง-ต่ำ

2. การเล่นเกมการศึกษาในแต่ละวัน อาจจัดให้เล่นทั้งเกมการศึกษาชุดใหม่และเกมการศึกษาชุดเก่า

3. ผู้สอนอาจให้เด็กหมุนเวียนเข้ามาเล่นเกมการศึกษากับผู้สอนที่ละกลุ่ม

หรือเล่นทั้งชั้นตามความเหมาะสม

4. ผู้สอนอาจให้เด็กที่เล่นได้แล้ว มาช่วยแนะนำกติกาการเล่นในบางโอกาสได้

5. การเล่นเกมการศึกษา นอกจากใช้เวลาในช่วงกิจกรรมเกมการศึกษา ตามตารางกิจกรรมประจำวันแล้วอาจให้เด็กเลือกเล่นอิสระในช่วงเวลากิจกรรมเสรีได้

6. การเก็บเกมการศึกษาที่เล่นแล้ว อาจเก็บใส่กล่องเล็กๆ หรือใส่ถุงพลาสติกหรือใช้ยางรัดแยกแต่ละเกม แล้วจัดใส่กล่องใหญ่รวมไว้เป็นชุด

มณฑาทิพย์ อัดปัญญา (2542, หน้า 27 อ้างถึงใน กัญญนันท์ กิตติขะภิรมณ์ , 2554, หน้า 27) ได้แนะนำในการสอนเกมไว้ดังนี้

1. เด็กก่อนวัยเรียน เรียนได้ดีในกลุ่มเล็กๆ เพราะครูมีโอกาสพบเด็กแบบตัวต่อตัว และเป็นการตัดสินใจปัญหาเรื่องการต้องรอคอยเพื่อนเป็นเวลานานๆ

2. ข้อควรจำก็คือ ช่วงความสนใจของเด็กเล็กนี้จะมากกว่าอายุของเด็กคนนั้นๆ เป็นเวลา 1 นาที ในการจัดกิจกรรมควรคำนึงถึงความสามารถและสิ่งที่ช่วยให้เด็กอยู่ในกลุ่มที่เป็นระเบียบได้นานตามสมควรก็ต้องอาศัยนิทาน เพลง เกม

3. ในการสอนเกมแต่ละเกมควรให้ความคิดรวบยอดใหม่เพียงหนึ่งเดียวเท่านั้น

4. เกมที่นำมาสอนอย่าให้ซับซ้อนจนเกินไป และต้องแน่ใจว่าคำแนะนำวิธีการเล่นชัดเจน และครูต้องสาธิตให้ดูอย่างเพียงพอ

5. กระตุ้นให้นักเรียนมีโอกาสมีส่วนร่วมและประสบความสำเร็จ

6. เมื่อเห็นว่านักเรียนเหนื่อยล้าควรหยุดพัก

7. ในการสอนเกมแทนที่จะบังคับให้เด็กทุกคนเล่น ควรจะเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นตามความสนใจและประสบการณ์ของเด็ก

8. เกมที่ผู้เล่นต้องผลัดเปลี่ยนหรือแข่งขันเพื่อหาผู้ชนะ ไม่ควรนำมาใช้กับเด็กวัยก่อนเรียน เด็กควรได้รับการกระตุ้นให้แข่งขันกับตนเอง เด็กๆ ต้องการโอกาสอย่างมากในการที่จะทำอะไรๆ ให้สำเร็จ และมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง ควรงดเว้นเกมที่ต้องรอคอยหรือเกมที่เด็กไม่กระตือรือร้นจะเล่น

มัลลิกา พวงพล (2549, หน้า 18) กล่าวว่า การเล่นเกมการศึกษา มีขั้นตอนในการเรียนรู้ เด็กได้รับคำแนะนำจากครูและการที่เด็กได้เรียนรู้ด้วยตัวเอง การสอนเกมการศึกษาในระยะแรก ควรเริ่มสอนโดยของจริงก่อน การเล่นเกมการศึกษาในแต่ละวัน

อาจให้เล่นเกมการศึกษาชุดใหม่และชุดเก่า ผู้สอนให้เด็กหมุนเวียนมาเข้าเล่นเกมการศึกษา กับครูผู้สอนทีละกลุ่ม หรือเล่นทั้งชั้นตามความเหมาะสม การเล่นเกมการศึกษานอกจากการเล่นในช่วงกิจกรรมประจำวันแล้ว อาจให้เด็กเล่นต่อในกิจกรรมเสรี

กัญญนันท์ กิตติชะภิรมณ์ (2554, หน้า 28) กล่าวว่า หลักในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ต้องมีการคัดเลือกเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยคำนึงถึงวุฒิภาวะ เวลา สถานที่ อย่างเหมาะสม เป็นเกมที่ให้ทั้งความสนุกสนาน ส่งเสริมให้ได้รับความรู้หรือทักษะ เป็นเกมที่ง่าย ๆ สั้น ๆ ใช้เวลาไม่มากนัก มีลักษณะท้าทายความสามารถของนักเรียน สามารถเล่นได้ทุกคน มีการตรวจสอบและตัดสินคะแนนได้ง่าย เน้นความสามัคคี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความร่วมมือและความรับผิดชอบร่วมกัน หลักในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ต้องมีการคัดเลือกเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยคำนึงถึงวุฒิภาวะ เวลา สถานที่ อย่างเหมาะสม เป็นเกมที่ให้ทั้งความสนุกสนาน ส่งเสริมให้ได้รับความรู้หรือทักษะ เป็นเกมที่ง่าย ๆ สั้น ๆ ใช้เวลาไม่มากนัก มีลักษณะท้าทายความสามารถของนักเรียน สามารถเล่นได้ทุกคน มีการตรวจสอบและตัดสินคะแนนได้ง่าย เน้นความสามัคคี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความร่วมมือและความรับผิดชอบร่วมกัน

นัตรมงคล สนวนกัน (2555, หน้า 67) กล่าวว่า หลักการใช้เกมการศึกษา ครูต้องเตรียมเกมให้พร้อม ให้เด็กหมุนเวียนเล่นอย่างทั่วถึง มีเกมเพียงพอที่จะให้เด็กเล่น เรียงลำดับเกมจากง่ายไปหายาก และจัดรูปแบบการเล่นโดยให้เล่นคนเดียว หรือเล่นสองคน หรือเล่นกลุ่มใหญ่ ควรกำหนดกฎกติกาการเล่น การรักษาเกมไม่ให้ฉีกขาด การแบ่งปัน ควรจัดให้เหมาะสม สอดคล้องกับความสามารถของเด็กแต่ละคน

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า หลักในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ต้องมีการคัดเลือกเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยคำนึงถึงวุฒิภาวะ เวลา สถานที่ อย่างเหมาะสม เป็นเกมที่ให้ทั้งความสนุกสนาน ส่งเสริมให้ได้รับความรู้หรือทักษะ เป็นเกมที่ง่าย ๆ สั้น ๆ ใช้เวลาไม่มากนัก มีลักษณะท้าทายความสามารถของนักเรียน สามารถเล่นได้ทุกคน มีการตรวจสอบและตัดสินคะแนนได้ง่าย เน้นความสามัคคี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความร่วมมือและความรับผิดชอบร่วมกัน

5. ลักษณะที่ดีของเกมการศึกษา

กรมวิชาการ (2546, หน้า 66) กล่าวถึง ลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาไว้ว่า เป็นเกมที่ใช้จากสื่อของจริง เกมการศึกษามีความเหมาะสมกับวัยของเด็ก มีกติกาต่างๆ และมีอุปกรณ์ในการจัดเก็บไว้เป็นชุดๆ

นิธิกานต์ ขวัญบุญ (2549, หน้า 65) กล่าวว่า เกมการศึกษาที่ดี คือ ต้องสนองจุดมุ่งหมาย มีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถของเด็ก มีวิธีการต่างๆ และนำไปใช้ได้หลายกิจกรรม มีเนื้อหาถูกต้องทันสมัย มีคุณภาพ ขนาดเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของเด็ก มีความแข็งแรงและไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก

มัลลิกา พวกพล. (2549, หน้า 19) กล่าวว่า เกมการศึกษาที่ดี ควรเป็น เกมที่ตรงกับจุดประสงค์ของการสอน มีวิธีการเล่นง่ายๆ ใช้ระยะเวลาสั้น เหมาะสมกับวัย ผู้เรียน ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน นำไปใช้ได้หลายกิจกรรม มีเนื้อหาถูกต้องทันสมัย มีคุณภาพ ขนาดเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของเด็ก มีความแข็งแรงและไม่เป็นอันตราย ต่อเด็ก มีการจัดเก็บอุปกรณ์ไว้เป็นชุดๆ

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ลักษณะเกมที่ดีควรมีความเหมาะสมกับวัยของเด็ก มีความน่าสนใจ และมีความสนุกสนานในการเล่น ใช้เวลาในช่วงสั้นๆ มีคำสั่งและกติกาที่เด่นชัดไม่ซับซ้อน เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง มีขนาดเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของเด็ก มีความแข็งแรงและไม่เป็นอันตราย ต่อเด็ก

6. ข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

มัลลิกา พวกพล (2549, หน้า 20) กล่าวว่า การเล่นเกมการศึกษา มีคุณค่า ต่อเด็ก ช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านการคิด ฟีกทักษะทางภาษา ฟีกทักษะการเคลื่อนไหว ร่างกาย กล้าแสดงออก มีความสนุกสนานมีความรักความสามัคคี รู้จักการเสียสละ ช่วยเหลือกัน ฟีกการมีระเบียบ รู้จักควบคุมตนเองและรู้จักหน้าที่ของตนเอง เคารพสิทธิ ของคนอื่น และช่วยให้ครูให้เห็นพฤติกรรมของเด็กที่แสดงออก

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2551, หน้า 97) กล่าวถึง ข้อดีของการ จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ดังนี้

1. ให้โอกาสผู้เรียนโดยฝึกทักษะ เทคนิคกระบวนการต่างๆ เช่น เทคนิค การตัดสินใจกระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการ

สื่อสาร

2. ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้โดยประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและจดจำได้นาน

3. ผู้เรียนชอบและผู้สอนก็ไม่เหนื่อยในขณะจัดการเรียนรู้

ฉัตรมงคล สนวนกัน (2555, หน้า 75) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญ และยังเป็นประโยชน์ในการ ใช้เป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ มีความรู้ ความเข้าใจมากขึ้นโดยลงมือทดลองได้สังเกต จะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กค่อยๆ เกิดความ เข้าใจตนเองและผู้อื่น รู้จักค้นหาเหตุผลและการตัดสินใจ นอกจากนี้ยังส่งเสริมความเจริญ อกงามทางด้านสังคมของเด็กช่วยให้เด็กรู้จัก ควบคุมตนเอง คิดถึงผู้อื่น รู้จักหน้าที่ ความรับผิดชอบต่างๆ เป็นการปลูกฝังให้เป็นคนมีวินัย รักหมั่นคณะ การเล่นจึงเป็น การเรียนรู้สำหรับเด็กและเรียนอย่างมีความสุข ข้อดีของเกมช่วยให้เด็กเรียนซ้ำและเด็ก เรียนอ่อนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น เกมการศึกษาช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่น มีความพร้อมที่จะเรียน ด้วยความสนุกสนานจดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำ เกมจะต้องครอบคลุมจุดประสงค์ได้ หลายประการ เพื่อให้ผู้เล่นสามารถบรรลุเป้าหมายอย่างหนึ่งอย่างใดในคราวเดียวกัน เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ในวิชาอื่นๆ ต่อไป

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า เกมการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญและยังเป็น ประโยชน์ในการใช้เป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ มีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น และเกมยังเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ของผู้เรียนได้

7. การประเมินผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ (2547, หน้า 82) กล่าวถึงการประเมินการใช้เกม การศึกษาเพื่อพัฒนาเด็กว่า ควรพิจารณาจากองค์ประกอบ 3 ประการ คือ ผู้สอน เด็ก และเกมการศึกษาที่ใช้ เพื่อจะได้ทราบว่าเกมการศึกษานั้นช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้มากน้อย เพียงใด จะได้นำมาปรับปรุง และเลือกเกมการศึกษามาใช้ให้เหมาะสม เพื่อให้เด็กมี พัฒนาการด้านการเรียนรู้ดียิ่งขึ้น โดยใช้วิธีสังเกต ดังนี้

1. เกมการศึกษานั้นช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาการเรียนรู้เพียงใด
2. เด็กชอบเกมการศึกษานั้นเพียงใด

3. เกมการศึกษาที่ใช้เน้นช่วยให้เกิดการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้หรือไม่
สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละจุดประสงค์หรือไม่

4. เกมการศึกษานั้นมีความน่าสนใจช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้
มากน้อยเพียงใด เพราะเหตุใด

มัลลิกา พวงพล (2549, หน้า 21) กล่าวว่า การประเมินการจัดกิจกรรม
เกมการศึกษา ครูมีบทบาทและประเมินเด็กตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงจบกระบวนการ ประเมินทั้ง
ในส่วนของเนื้อหาที่มีความตรงต่อสาระการเรียนรู้และมีความทันสมัย รวมถึงเป็นเกม
การศึกษาที่น่าสนใจ ทำให้เด็กสนใจที่จะเรียนรู้ สิ่งสำคัญที่ครูต้องคอยสังเกตการณ์แสดง
พฤติกรรมของเด็ก เพื่อจะได้ช่วยเหลือและส่งเสริมให้เด็กมีพฤติกรรมที่ถูกต้องและ
เหมาะสม

สมจิต สวธนไพบูลย์ (2535, หน้า 52 อ้างถึงใน ฉัตรมงคล สนวนกัน, 2553
หน้า 78) กล่าวว่า ในการเล่นของเล่นและเกมแต่ละครั้งครูควรจะได้ประเมินผลว่า
นักเรียนประสบความสำเร็จตามจุดประสงค์ที่วางไว้หรือไม่ และควรประเมินประสิทธิภาพ
ของเล่นและเกมนั้นด้วย ทั้งนี้โดยอาจตั้งแนวคำถามเพื่อการประเมิน ดังนี้

1. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากการเล่นในแต่ละครั้งบ้าง
2. นักเรียนได้เรียนรู้หลักการทางวิทยาศาสตร์เพียงใด
3. นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการเล่นแต่ละครั้ง
4. ของเล่นและเกมมีอะไรจะต้องเล่นในแต่ละครั้ง

กัญญ์นันทน์ กิตติชนะภิรมณ์.(2554, หน้า 30) กล่าวว่า ในการเล่นเกมนั้น
จะต้องมีการประเมินผลด้านการเรียนรู้ของนักเรียนตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ความรู้สึกต่อ
การเล่น เกม จุดอ่อนของเกม และแนวทางในการปรับปรุงเกมให้ดีขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ในการจัดกิจกรรมการเล่นเกมนั้นจะต้องมี
การประเมินผลด้านการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของเด็กตามมุ่งหมายที่ตั้งไว้ เด็กมีความรู้สึกต่อ
การเล่น เกมการศึกษาอย่างไร จุดอ่อนของการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้มี
อย่างไร และแนวทางในการปรับปรุงเกมการศึกษาเพื่อให้เกิดการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของ
เด็กให้เพิ่มมากขึ้น

3.8 บทบาทและหน้าที่ของครูกับกิจกรรมเกมการศึกษา

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2546, หน้า 54) กล่าวว่า ครูควรจัดเตรียมเกมการศึกษาไว้ตามลำดับความยากง่าย เพื่อให้เด็กประสบความสำเร็จในการเล่นแต่ละครั้งจนเกิดความเชื่อมั่นและความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและเกิดเจตคติที่ดีต่อการเล่นเกมการศึกษาในระดับชั้น และควรแนะนำเกมใหม่ และให้เด็กลงมือเล่นร่วมกับเพื่อน เป็นผู้สังเกตการณ์เล่นของเด็กแต่ละคน เช่น ความถูกต้อง ความคล่องแคล่วในการเล่น เกม ปฏิสัมพันธ์ของเด็กในขณะที่เล่นเกม เพื่อใช้เป็นข้อมูลของเด็กในเรื่องพัฒนาการด้านสติปัญญา และด้านอื่นๆ

มัลลิกา พวกพล (2549, หน้า 20) กล่าวว่า บทบาทของครูมีส่วนสำคัญในการที่จะปลูกฝังและพัฒนาพฤติกรรมในแต่ละด้าน การเรียนรู้ที่ดีต้องฝึกให้เด็กได้กระทำด้วยตนเองและสอนให้เห็นคุณค่า เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน การสอนต้องยึดกติกา มารยาท ความยุติธรรม และการมีน้ำใจ และการสอนควรอธิบายให้เด็กได้เข้าใจการเล่นเป็นกลุ่ม และคอยช่วยเหลือเด็กในการเล่นแต่ละกลุ่ม รวมถึงสอนให้เด็กจัดเก็บเกมการศึกษา และคอยสังเกตการณ์เล่นของเด็กแต่ละคน เช่น ความถูกต้อง ความคล่องแคล่วในการเล่น เกม ปฏิสัมพันธ์ของเด็กในขณะที่เล่นเกม เพื่อใช้เป็นข้อมูลของเด็กในเรื่องพัฒนาการด้านสติปัญญาและด้านอื่นๆ

บุบผา เรืองรอง. (2556, ระบบออนไลน์, ไม่ปรากฏหน้า) กล่าวว่า ครูมีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยต้องมีการกำหนดจุดมุ่งหมายในการเล่น วัตถุประสงค์จุดมุ่งหมายที่ครูต้องการให้เด็กได้รับจากการเล่น จุดมุ่งหมายอะไรบ้างที่ยังขาดอยู่หรือสมควรจะส่งเสริม อีกทั้งจะต้องพิจารณาถึงพัฒนาการและความต้องการของเด็กแต่ละคน การวางแผนการเล่นครูจะต้องดำเนินการวางแผนจัดกระบวนการต่างๆ เพื่อที่จะให้การเล่นนั้นบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้การวางแผนการเล่นควรดำเนินตามขั้นตอนคือ

1. เตรียมประสบการณ์ที่เหมาะสมให้แก่เด็ก
2. การสังเกต ควรให้เด็กไปสังเกตจากสถานการณ์ที่เป็นจริง
3. การอภิปราย ควรให้เด็กร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆ ก่อน
4. การตั้งคำถาม ควรใช้คำถามที่จะทำให้ประสบการณ์ต่างๆ ชัดเจนขึ้น
5. การเริ่มกิจกรรมการเล่นและการพิจารณาเลือกอุปกรณ์การเล่น เมื่อ

ครูแน่ใจแล้วว่าเด็กมีประสบการณ์มากพอแล้ว ครูอาจเริ่มกิจกรรมการเล่นโดยการจัด

สถานที่ จัดบุคคล และจัดหาอุปกรณ์ต่างๆ ให้เหมาะสมกับกิจกรรมการเล่นนั้นๆ การนำเอาอุปกรณ์และเครื่องเล่นต่างๆ ไปให้เด็กเล่น ครูต้องเลือกอย่างระมัดระวัง เพื่อให้ดึงดูดความสนใจของเด็ก เหมาะกับประสบการณ์ อายุ และขั้นตอนของการเล่น

นอกจากนี้ ครูยังต้องพิจารณาว่าอุปกรณ์เหล่านั้นจะช่วยให้เด็กได้พัฒนาร่างกาย ความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งทักษะทางสังคมหรือไม่ อุปกรณ์เหล่านั้นอาจจะใช้ได้ทั้งในกลางแจ้งและในร่ม เป็นต้น

นิตยา ตุตบัตร์ (2556,ระบบออนไลน์, ไม่ปรากฏหน้า) กล่าวว่า การสังเกตการเล่นของเด็กการสังเกตจะทำให้ครูได้ข้อมูลเป็นจำนวนมากเกี่ยวกับ เด็ก อันสามารถจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ถึงหนทางที่ครูจะช่วยเอื้ออำนวยความสะดวกในการเล่นของเด็ก เพื่อให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ได้จากผลของการสังเกต ครูอาจจะทำการเฝ้าให้เด็กสนใจในอุปกรณ์ที่ไม่เคยใช้เลย หรือสนับสนุนให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ครูต้องระลึกไว้เสมอว่า เวลาเล่นของเด็กคือ เวลาทำงานของครู ซึ่งครูอาจจะทำการสอนเด็กให้เกิดการเรียนรู้ได้โดยการเล่น จากนั้นครูอาจจะใช้คำถามเพื่อที่จะให้เด็กเกิดการเล่น ครูควรจะไปยุ่งเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก เพราะเด็กบางคนอาจจะไม่รู้ว่าจะเริ่มเล่นอย่างไร ดังนั้นการที่ครูเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับ จะทำให้การเล่นของเด็กเป็นไปในแนวทางที่เหมาะสม อีกทั้งยังเพิ่มประสิทธิภาพของการเล่นอีกด้วย การเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการเล่นของเด็กนั้นอาจทำได้สองทางคือ ก. การเข้าไปร่วมเล่นด้วย ข. การสังเกตอยู่ภายนอกและให้คำแนะนำ

จิตวิทยาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

การใช้จิตวิทยาการเรียนรู้ในเด็กปฐมวัยเป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อพัฒนาการของเด็ก เพราะการเรียนรู้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทำให้เด็กสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม

1. ลักษณะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัยจะมีลักษณะการเรียนรู้ที่เป็นเฉพาะของตน พัทธี สวนแก้ว (2536, หน้า 43 อ้างถึงใน มัลลิกา พวกพล, 2549, หน้า 31) ได้แบ่งลักษณะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ไว้ดังนี้

1. การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เป็นการเรียนรู้ที่เด็กได้รับมาจากสภาพแวดล้อมโดยการกระทำการรับรู้ และการพบเห็นของเด็กปฐมวัย
2. การเรียนรู้จากการบอกเล่าของบุคคลต่างๆ หรือการบอกเล่าจากหนังสือเป็นการเรียนรู้ทางอ้อม เนื่องจากตัวเด็กเองไม่ได้มีประสบการณ์ตรงต่อสิ่งเหล่านั้น
3. การเรียนรู้จากการสังเกต เด็กปฐมวัยมักจะแสดงพฤติกรรมต่างๆ ในระยะแรกเด็กจะเลียนแบบบุคคลที่อยู่ใกล้ชิดและเลียนแบบบุคคลที่เด็กสนใจ ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองและครูจึงควรระมัดระวังในการที่จะเป็นต้นแบบที่ดีสำหรับเด็กด้วย

2. วิธีการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัยมีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างไปจากบุคคลในวัยอื่นๆ ซึ่ง พัชรี สนวนแก้ว (2536, หน้า 46 อ้างถึงใน กัญญาฉันทน์ กิตติชนะภิรมณ์, 2554, หน้า 31) ได้กล่าวถึงวิธีการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยว่ามีวิธีการโดยผ่านสิ่งต่างๆ ดังนี้

1. เด็กเรียนรู้โดยผ่านความต้องการของตนเอง

1.1 เด็กต้องการยอมรับ และได้รับความสนใจจากผู้ที่อยู่แวดล้อม เนื่องจากธรรมชาติของยึดตนเองเป็นศูนย์กลางการตอบสนองความต้องการของเด็ก ตลอดจนการให้คำชมเชย ชื่นชม จะทำให้เด็กมีความมั่นใจ ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องกับทั้งพ่อแม่ผู้ปกครอง และครูต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เด็กควบคู่ไปกับการใช้แรงเสริมเพื่อให้เด็กมีคุณลักษณะที่ดีและมีความสุขเมื่อเด็กมีความต้องการในสิ่งนั้นๆ เด็กปฐมวัยมีความต้องการที่แตกต่างไปจากบุคคลวัยอื่นจึงมีวิธีการเรียนรู้โดยผ่านความต้องการดังนี้

1.2 เด็กต้องการตอบสนอง เพื่อการอยู่รอดของชีวิตนอกจากการดูแลทางด้านจิตใจ ได้แก่ การให้ความรัก ความปลอดภัย การยอมรับ การให้อิสระภาพ ให้คำแนะนำที่ดีและการตักเตือนในทางที่ถูกต้องแล้วเด็กยังต้องการสิ่งที่จำเป็นต่อร่างกายอันได้แก่ การตอบสนองเมื่อหิวกระหาย เมื่อไม่สบาย เหนื่อย เด็กต้องการให้สิ่งที่ไม่สบายนี้หายไปพ่อแม่ผู้ปกครองครูจะต้องช่วยเหลือ

1.3 เด็กต้องการแสดงความสามารถในการขวบปีแรกของชีวิตพ่อแม่ผู้ปกครอง และครูจะต้องเปิดโอกาสให้เด็กทำสิ่งต่างๆ ที่เด็กต้องการและสามารถกระทำได้ต้องการหากิจกรรมและสื่อการเรียนรู้เด็กทำกิจกรรมต่างๆ ซ้ำแล้วโดยไม่เบื่อและเป็น การสร้างความมั่นใจให้เกิดขึ้น

1.4 เด็กต้องการที่จะเหมือนบุคคลที่เขารักการที่เด็กทำตามบุคคลต่างๆ ในบางครั้งนำไปสู่การเรียนรู้ได้ เช่น จัดโต๊ะอาหารเลียนแบบการทำงานของแม่ การเอาอาหารให้สัตว์เลี้ยงเลียนแบบการทำงานของพ่อ

2. เด็กเรียนรู้โดยผ่านความสนใจที่มีต่อสิ่งต่างๆ เด็กจะมีวิธีการเรียนรู้ผ่านความสนใจดังนี้

2.1 เด็กมีความสนใจต่อสิ่งต่างๆ ที่อยู่แวดล้อมตนเองสิ่งของหรือวัตถุใดน่าสนใจเด็กก็จะเข้าไปใกล้และต้องการจะศึกษาสนใจค้นหา

2.2 เด็กมีความสนใจในประสบการณ์หลายๆ อย่างที่จัดให้ เช่น การหาวัสดุเครื่องใช้และของเล่นที่เหมาะสมกับวัยให้เด็ก ตอบคำถามที่เด็กสนใจ การหาหนังสือที่มีคุณค่าให้ลูกได้อ่านหรือดูรูปภาพ จะช่วยขยายประสบการณ์ของเด็กให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

2.3 เด็กมีความสนใจในคำถามที่กระตุ้นให้เด็กคิดหาคำตอบ รู้จักสังเกตและหาข้อเสนอหรือข้อคำตอบต่างๆ มาตอบคำถาม

2.4 เด็กมีความสนใจในคำอธิบาย และข้อเสนอแนะการเปิดโอกาสให้เด็กได้ค้นหาคำตอบด้วยตนเองเป็นสิ่งที่ดี จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้และทำสิ่งต่างๆ ได้ดีขึ้น เด็กจะเกิดความเชื่อมั่นในตนเองสามารถแก้ปัญหาด้วยตนเอง

2.5 เด็กมีความสนใจในเกมที่มีรางวัลซึ่งจะช่วยทำให้เด็กมีสมาธิในการตั้งใจเรียนรู้มากขึ้น

3. เด็กเรียนรู้โดยผ่านการลงมือปฏิบัติและการเล่น การที่เด็กได้ลงมือกระทำกิจกรรมต่างๆ ก็เป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ ซึ่งแบ่งออกเป็น

3.1 เด็กเรียนรู้จากการกระทำซ้ำๆ หรือเลียนแบบ เช่น การเล่นบทบาทสมมุติ เลียนแบบพ่อแม่หรือครู

3.2 เด็กเรียนรู้จากการสำรวจสัมผัสค้นคว้าเปรียบเทียบและหาความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ

3.3 เด็กเรียนรู้จากการได้ลงมือปฏิบัติที่เด็กได้รับประสบการณ์ในการแก้ปัญหาจะนำไปสู่การแก้ปัญหาอื่นๆ ในภายหน้า

4. เด็กเรียนรู้โดยผ่านสิ่งที่ตนเองได้รับประสบการณ์ ไม่ว่าจะดีหรือไม่ดี จะพอใจหรือไม่พอใจก็ตาม จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้เสมอ ถ้าเป็นประสบการณ์ที่เด็กพึงพอใจก็จะช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และเด็กจะทำในสิ่งนั้นอีก

5. เด็กเรียนรู้โดยผ่านความพร้อมที่จะเรียนทำให้เกิดผลดีต่อการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมต่างๆ ให้เด็กได้ปฏิบัติได้สัมผัสจะช่วยให้เด็กเกิดความพร้อมได้เร็วขึ้น

5.1 การเตรียมประสบการณ์ต่างๆ ให้เด็กจะช่วยให้เด็กมีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยการให้เด็กได้รับรู้ได้ดูได้สัมผัสกับสิ่งนั้นๆ

5.2 เด็กจะมีความพร้อมในการเรียนสิ่งที่ยากขึ้นและแตกต่างไปจากเดิมอีกเล็กน้อยหากเด็กได้รับความสำเร็จจากการเรียนรู้มาบ้างแล้ว

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การที่เด็กได้เรียนรู้และกระทำในสิ่งที่เด็ก ต้องการด้วยตนเองโดยให้การเสริมแรงอย่างพอดี ให้สื่อการเรียนรู้โดยเฉพาะเกม การศึกษา จะทำให้เด็กเกิดจินตนาการตามภาพซึ่งอยู่ในเกมการศึกษา เกิดความสนุกสนานและมีแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ต่อไป

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

1. แนวคิดของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้แนวคิดของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมไว้ดังนี้

ทวิศักดิ์ นพเกสร (2549, หน้า 39) ได้กล่าวว่าการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นการวิจัยประยุกต์ที่ใช้ข้อมูลเชิงคุณภาพมาก แต่มีปรัชญาการวิจัยเฉพาะของตนเองภายใต้กระบวนทัศน์การวิพากษ์ (Critical Paradigm) โดยใช้การวิพากษ์วิธี ซึ่งหมายถึง การอภิปรายถกเถียง เพื่อแก้ปัญหาข้อยุติจากความเป็น 2 ฝ่ายที่แตกต่างกันเพื่อนำไปสู่สิ่งที่ดีกว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมมีความมุ่งหมายให้กลุ่มเป้าหมายที่เข้าไปศึกษามีสภาพที่ดีกว่าเดิม โดยกลุ่มตัวอย่างที่นักวิจัยเข้าไปศึกษามีส่วนร่วมกับนักวิจัยทุกขั้นตอนอย่างเท่าเทียม มีการเรียนรู้ร่วมกันผ่านกระบวนการปฏิบัติในสนามการวิจัยที่ไม่ยึดกับทฤษฎี (Praxis) ด้วยความเชื่อในความสามารถของมนุษย์ที่จะทำงานร่วมกัน เพื่อตัดสินใจและกระทำอย่างเท่าเทียม ทั้งที่มีความแตกต่างกัน นักวิจัยจึงมิใช่บทบาทเป็นเพียงผู้วิจัยเท่านั้น หากแต่ยังมีบทบาทสำคัญในการเป็นผู้ร่วมเรียนรู้ (Research as Learner) ไปกับกลุ่มตัวอย่างในการปรับปรุงสถานะที่เห็นพ้องต้องกันให้ดีขึ้น รวมทั้งบทบาทการเป็นผู้กระตุ้น (Facilitator) ให้เกิดการสะท้อน (Reflection) การปฏิบัติไปสู่การเรียนรู้และปรับปรุงการปฏิบัติจนกว่าจะบรรลุเป้าหมาย

ที่ต้องการร่วมกัน

สุภางค์ จันทวานิช (2551, หน้า 66-69) กล่าวไว้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เป็นการวิจัยที่นำแนวคิด 2 ประการมาผสมผสานกัน คือ การปฏิบัติการ (Action) ซึ่งหมายถึงกิจกรรมที่โครงการวิจัยจะต้องดำเนินการ และคำว่า การมีส่วนร่วม (Participation) อันเป็นการมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องของทุกฝ่ายที่เข้าร่วมกิจกรรมวิจัย ในการวิเคราะห์สภาพปัญหาหรือสถานการณ์อันใดอันหนึ่ง แล้วร่วมในกระบวนการตัดสินใจและการดำเนินการ จนกระทั่งสิ้นสุดการวิจัย โดยมีความหมายถึง วิธีการที่ทำให้ผู้ถูกวิจัยหรือชาวบ้านเข้ามามีส่วนร่วมในการวิจัยเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยอาศัยการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมวิจัย นับตั้งแต่การระบุปัญหาของการดำเนินการ การช่วยให้ข้อมูลและการช่วยวิเคราะห์ข้อมูล ตลอดจนช่วยหาวิธีแก้ไขปัญหาหรือส่งเสริมกิจกรรมนั้นๆ ซึ่งในการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ข้อมูลจากการทำวิจัยทุกขั้นตอนชาวบ้านเป็นผู้ร่วมกำหนดปัญหาของชุมชนและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา กระบวนการวิจัยจึงดำเนินไปในลักษณะของการแลกเปลี่ยนความเห็นระหว่างชาวบ้านกับผู้วิจัย เพื่อให้ได้ข้อสรุปเป็นขั้นๆ ส่วนกระบวนการสังเคราะห์ข้อมูลเป็นไปในเชิงการวิพากษ์ ซึ่งชาวบ้านจะค่อยๆ เรียนรู้ด้วยตนเองและวิธีการวิจัยเช่นนี้ ข้อมูลที่ได้จึงมีความชัดเจนสะท้อนความคิดอ่านตลอดจนนิสัยใจคอของชาวบ้าน สะท้อนความต้องการและแบบแผนในการดำเนินชีวิตของเขา การวิจัยแบบนี้จึงเป็นวิธีการที่สนับสนุนให้ชาวบ้านหรือตัวแทนในชุมชนเป็นคนสร้างองค์ความรู้ใหม่ให้กับตนเองและชุมชน โดยการศึกษาเรียนรู้หาข้อมูลการศึกษาวิเคราะห์ถึงปัญหา รวมทั้งการแก้ไขปัญหาที่กำลังประสบอยู่ โดยการร่วมกันวางแผนและกำหนดการดำเนินงานตามแผนหรือโครงการ พร้อมทั้งการปฏิบัติตามแผน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการแก้ไขปัญหาได้ถูกต้องตรงตามความต้องการ ประกอบกับการใช้ภูมิปัญญาและทุนที่มีอยู่ในชุมชน การเปิดโอกาสให้ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมนี้ นอกจากจะส่งผลดังที่ได้กล่าวไปแล้ว ยังช่วยให้เกิดการพัฒนาของผลงานวิจัยและกระบวนการวิจัยในตัวของมันเองอีกด้วยและอีกทางหนึ่ง การวิจัยยังเป็นส่วนสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ให้แก่ประชาชนที่เข้าร่วมกิจกรรมการวิจัยซึ่งสามารถเป็นตัวนำของการพัฒนาลงสู่ชุมชนท้องถิ่นอย่างได้ผลและมีประสิทธิภาพอีกด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า แนวคิดของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมได้ว่าเป็นการวิจัยประยุกต์ที่มีการเรียนรู้และแสวงหาความรู้จากประสบการณ์

โดยอาศัยการมีส่วนร่วมตั้งแต่ร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมตัดสินใจ ร่วมดำเนินการ ร่วมประเมินผลและร่วมรับผลที่เกิดขึ้น ตลอดจนร่วมหาวิธีแก้ปัญหาและพัฒนา จากผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย โดยเป็นการวิจัยที่ผสมผสานระหว่างแนวคิดการปฏิบัติการและแนวคิดการมีส่วนร่วมเข้าไว้ด้วยกัน

2. ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

Kemmis & McTaggart (1988, pp 169 – 170) ให้ความหมายการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมว่าเป็นการวิจัยที่กลุ่ม สะท้อนตนเอง สืบค้นและดำเนินการ โดยผู้มีส่วนร่วมในสังคมเพื่อปรับปรุงความเป็นธรรม และความมีเหตุมีผลของการปฏิบัติในสังคมของตนเอง

สุภาวงศ์ จันทวานิช (2550, หน้า 67 – 68) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม หมายถึง วิธีการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยอาศัยการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องในกิจกรรมวิจัย นับตั้งแต่การระบุปัญหา การดำเนินการ การติดตามผล จนกระทั่งถึงขั้นประเมินผล

สมโภชน์ อเนกสุข (2552, หน้า 18) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นรูปแบบของการวิจัยที่นักวิจัยมีความเกี่ยวข้องในฐานะผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรมส่วนหนึ่งขององค์การและเป็นนักวิจัย เป็นการนำแนวคิดและวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพมาศึกษา โดยผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัยช่วยกันแสวงหารูปแบบของการพัฒนาหรือหาวิธีการแก้ปัญหา มีการพัฒนาความสำนึกในการวิเคราะห์วิจารณ์ ของผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อปรับปรุงสถานะความเป็นอยู่และวิถีชีวิตตลอดจนการเปลี่ยนแปลงสภาพโครงสร้างความสัมพันธ์พื้นฐานในสังคมตนเอง

องอาจ นัยพัฒน์ (2553, หน้า 289) สรุปว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการ หมายถึง การวิจัย ที่ดำเนินการโดยคณะนักวิจัย และบุคคลผู้ปฏิบัติงานตามภาระหน้าที่รับผิดชอบ ในหน่วยงาน องค์กร หรือชุมชน โดยมีจุดมุ่งหมายหลัก เพื่อนำข้อสรุปผลของการวิจัยที่ค้นพบหรือสรรค์สร้างขึ้น ไปใช้ปรับปรุงแก้ไขปัญหา หรือพัฒนาคุณภาพของการปฏิบัติงานใดๆ ในหน่วยงาน องค์กร หรือชุมชนได้อย่างทันต่อเหตุการณ์ สอดคล้องกับสภาพลักษณะ และเงื่อนไขของปัญหาที่ต้องปรับปรุงแก้ไข และกลมกลืนกับโครงสร้างการบริหารงานและบริบททางกายภาพ สังคม และวัฒนธรรม ที่แวดล้อมหน่วยงาน องค์กร หรือชุมชน เหล่านั้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม หมายถึง กระบวนการแก้ไขปัญหาโดยที่ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยจะมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องในการดำเนินการทุกขั้นตอน ซึ่งการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมจะประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายได้ ต้องอาศัยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกคนร่วมกันปฏิบัติเริ่มตั้งแต่ขั้นวางแผนจนถึงสิ้นสุดกระบวนการ แล้วปฏิบัติการในลักษณะนี้ต่อไป ตามเป้าหมายขององค์กร เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาองค์กรต่อไปโดยไม่มีที่สิ้นสุดในกระบวนการดำเนินการพัฒนาต่อไป

3. วัตถุประสงค์ของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

อรุณรุ่ง บุณรนนตพงศ์ (2549, หน้า 25) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ดังต่อไปนี้

1. ชาวบ้าน ชุมชน ผู้ด้อยโอกาสจะตื่นตัว ได้รับการศึกษาเพิ่มมากขึ้น สามารถคิดวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง มีความเชื่อมั่นในทางที่จะให้ความร่วมมือกันหรือมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมทั้งทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง เพื่อก่อประโยชน์สูงสุดแก่ตนเองและชุมชน
2. ประชาชนได้รับการแก้ไขปัญหา ผู้ด้อยโอกาสมีโอกาสมากขึ้น การจัดสรรทรัพยากรต่างๆ มีการกระจายอย่างทั่วถึงและเป็นธรรม รวมทั้งมีข้อมูลข่าวสารที่ส่งผลให้เกิดคุณภาพชีวิตที่ดีต่อคนในชุมชน
3. มีวิจัยและพัฒนาได้เรียนรู้จากชุมชน ได้ประสบการณ์การทำงานร่วมกับชุมชน อันก่อให้เกิดความเข้าใจอันดี และเกิดแนวคิดในการพัฒนาตนเองของนักวิจัยและพัฒนาอย่างแท้จริง
4. ผลงานวิจัยสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ทันที เนื่องจากได้ลงมือทำกิจกรรมโดยอาศัยหลักการมีส่วนร่วมจากทุกฝ่ายในชุมชน และหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เกิดการผึกกำลังร่วมกัน

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม หมายความว่า การร่วมกันดำเนินกระบวนการวิจัยโดยผู้ปฏิบัติงานในพื้นที่ ทั้งที่เป็นชาวบ้านและนักพัฒนา กับผู้วิจัยภายนอก เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสภาพความจริงของสังคมนั้น และเพื่อให้เห็นภาพแห่งคุณลักษณะสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมที่เด่นชัด

4. ลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นวิธีการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยอาศัยการแบ่งส่วนร่วมอย่างแข็งขันจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมวิจัย นับตั้งแต่การระบุปัญหาการดำเนินการ การติดตามผล จนถึงขั้นประเมินผลปฏิบัติการ (Action) หมายถึง กิจกรรมที่โครงการวิจัยต้องการจะดำเนินการ อาจเป็นเรื่องพัฒนาแหล่งน้ำพลังงานหรือ ภาวะโภชนาการ ฯลฯ ส่วนใหญ่แล้วปฏิบัติการมักเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวกับการพัฒนาด้านใดด้านหนึ่งการมีส่วนร่วม (Participatory) หมายถึง การมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องของทุกฝ่าย ที่ร่วมกิจกรรมการวิจัยในการวิเคราะห์สภาพปัญหาหรือสถานการณ์อันใดอันหนึ่งแล้วร่วมในกระบวนการตัดสินใจและดำเนินการจนสิ้นสุดการวิจัย การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมคือการนำแนวคิด 2 ประการนี้มาผสมผสานกัน

Kemmis & Wilkinson, (1988, pp 11- 15 อ้างถึงใน องอาจ นัยพัฒน์, 2553, หน้า 301 - 303) ได้สรุปลักษณะที่สำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมไว้ 6 ประการ ดังนี้

1. PAR เป็นกระบวนการทางสังคม (PAR is a Social Process) เนื่องจากมีความเชื่อว่ากระบวนการพัฒนาบุคคลกับกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมเป็นไปอย่างสัมพันธ์กันไม่ว่าบุคคลนั้นๆ จะได้รับประโยชน์โดยส่วนตนมากน้อยเพียงใด
2. PAR มีลักษณะของการมีส่วนร่วมของคนที่ทำวิจัย (PAR is Participatory) ในการวิจัยอาจจะเริ่มต้นหรือจุดประกายจากภายนอก แต่ในกระบวนการวิจัยจะเน้นที่การมีส่วนร่วมของทุกคนในกลุ่มหรือในชุมชนเป็นเจ้าของการวิจัยร่วมกันไม่ใช่เพียงในฐานะผู้ให้ข้อมูลกับนักวิจัยภายนอกหรือในฐานะเฉพาะผู้ได้รับประโยชน์ แต่ถือว่าทุกคนร่วมกันทำวิจัยเกี่ยวกับเรื่องของตนเอง ไม่ใช่การทำวิจัยในเรื่องของผู้อื่นหรือกลุ่มอื่น ทุกคนมีส่วนร่วมในการวินิจฉัยวิเคราะห์ศักยภาพและคุณค่าในตน มีส่วนร่วมในการจัดการใช้ความรู้ความคิดของตนเพื่อการเปลี่ยนแปลง รวมทั้งเรียนรู้ที่จะสะท้อนความคิด วิพากษ์วิจารณ์ตนเองในสิ่งที่ได้กระทำร่วมกัน ทั้งนี้การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมในอุดมคตินั้น สมาชิกในชุมชนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการวิจัย ตั้งแต่การกำหนดปัญหาการวิจัย การเลือกวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล การตรวจสอบข้อมูล การปฏิบัติตามแผน การสรุปผลการประเมินผล

3. PAR เป็นการปฏิบัติ (PAR is Practical) โดยเฉพาะการปฏิบัติที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ของคนในสังคม โดยมุ่งทำความเข้าใจวิธีการและผลการปฏิบัติที่เป็นอยู่ ศึกษาวิธีการที่จะปฏิบัติให้ดีขึ้น และเรียนรู้จากกระบวนการปฏิบัติและผลที่เกิดขึ้น โดยที่ความรู้ที่ได้จากการวิจัยจะเป็นพื้นฐานของการปฏิบัติ

4. PAR เป็นการดำเนินการวิจัยที่มีฐานคิดในการให้อิสระภาพกับนักวิจัย (PAR is Emancipatory) กล่าวคือ เป็นการปลุกจิตสำนึกเพื่อให้คนได้คิดคล้ายและเอาชนะอุปสรรคอันเนื่องมาจากการถูกเอารัดเอาเปรียบในสังคมที่มีโครงสร้างไม่เป็นธรรม ทำให้คนเรียนรู้ที่จะแบ่งปันและร่วม สร้างสิ่งที่เป็นธรรมและสงบสุขมากขึ้น

5. PAR คือ เป็นกระบวนการที่ต้องผ่านการวิพากษ์และสะท้อนผลปฏิบัติ (PAR is Critical) และการสะท้อนตนเอง (Self-Reflection) ในขั้นตอนของการวิจัย ทั้งก่อนและหลังการปฏิบัติ

6. PAR เป็นลำดับขั้นตอนตามวงจรที่ต้องปฏิบัติในการวิจัย (PAR is Recursive) ที่สะท้อนถึงการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ซึ่งจะช่วยให้เรียนรู้ต่อไปจากการปฏิบัติร่วมกัน

สมโภชน์ อเนกสุข (2552, หน้า 18) สรุปว่าลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมประกอบด้วย การวางแผน การปฏิบัติ การสังเกต การสะท้อนผลการปฏิบัติ และการปรับปรุงแผนเพื่อนำไปปฏิบัติในวงจรช่วงต่อไปจนกว่าจะได้รูปแบบของการปฏิบัติงานที่พึงพอใจซึ่งกระบวนการวิจัยต้องมีความยืดหยุ่นสูง มีความเป็นพลวัต ไม่จำเป็นต้องดำเนินงานเชิงเส้นตรงสามารถทำการวิจัยซ้ำกันได้อีก โดยพิจารณาจากผลสะท้อนกลับซึ่งจะเป็นข้อมูลสำหรับการพัฒนาแผนงานและกระบวนการวิจัยลำดับต่อไป

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นการศึกษาประเด็นเกี่ยวกับการปฏิบัติของผู้วิจัย และเป็นการร่วมมือกันระหว่างผู้วิจัยและสมาชิกของกลุ่ม โดยใช้เป็นกระบวนการพลวัตที่หมุนเวียนไปมาอย่างต่อเนื่องระหว่างการไตร่ตรอง การรวบรวมข้อมูล และการลงมือปฏิบัติตามแผนที่สอดคล้องกับประเด็นปัญหาเชิงปฏิบัติที่สนใจ แล้วขยายผลของการวิจัยกับโรงเรียนในท้องถิ่น ชุมชน และบุคลากรทางการศึกษา

5. ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้กำหนดขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการไว้ ดังนี้

Kemmis and McTaggart, (1988, pp 11-15 อ้างถึงใน องอาจ นัยวัฒน์, 2553, หน้า 301 - 303) ได้กำหนดขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการไว้ 4 ขั้นตอนหลักคือ

1. วางแผนเพื่อไปสู่การเปลี่ยนแปลงในสภาพที่พึงปรารถนา (Planning)
2. ลงมือปฏิบัติการตามแผน (Action)
3. การสังเกตการณ์ (Observation) กระบวนการ และผลของการเปลี่ยนแปลงตามแผน
4. การสะท้อนกลับ (Reflection) กระบวนการและผลของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น รวมทั้งการปรับปรุงแผนการปฏิบัติงาน (Re-Planning) และดำเนินการเช่นนี้ต่อไปเรื่อยๆ ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมการวิจัยหลักที่หมุนเคลื่อนไปเป็นวัฏจักรของกระบวนการวิจัยเสมือนแหล่งที่ก่อให้เกิดความรู้เชิงปฏิบัติ และกลไกการนำความรู้ที่ได้รับไปใช้แก้ปัญหาอย่างต่อเนื่อง หรือเป็นการดำเนินงานวิจัยที่ไม่แยกกิจกรรมการสืบค้นหาความรู้ความจริงออกจากกิจกรรมการพัฒนา

ซึ่งการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสามารถประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยตามแนวคิดเคมมิส และแมคแทกการ์ตได้ ซึ่งมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. การวางแผน (Planning) เป็นขั้นเริ่มต้นซึ่งดำเนินการด้วยการสำรวจปัญหาที่ต้องการให้มีการแก้ไขหรือพัฒนาโดยผู้มีส่วนร่วมหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้แก่ ครูผู้สอนในชั้นเรียนและผู้เกี่ยวข้องอาจเป็นครูอื่นๆ ที่สอนร่วมกัน นักเรียน ผู้ปกครองและ/หรือผู้บริหาร ตลอดจนชุมชน วางแผนร่วมกันโดยการสำรวจสภาพปัญหาที่ต้องการแก้ไขจะใช้วิธีการใดบ้าง บทบาทหน้าที่ของผู้มีส่วนร่วมเป็นอย่างไร เครื่องมือที่ใช้การแก้ปัญหามีอะไรบ้าง เป็นต้น ในขั้นของการวางแผนจะมีการปรึกษาร่วมกันระหว่างผู้มีส่วนร่วมซึ่งจะช่วยให้มองเห็นสภาพปัญหาได้ชัดเจน รอบด้าน สอดคล้องกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นแล้วร่วมกันกำหนดเป็นแผนปฏิบัติการ

2. การปฏิบัติการ (Action) เป็นการนำข้อมูลจากขั้นวางแผนงานมาดำเนินการปฏิบัติ โดยผู้มีส่วนร่วมใช้การวิเคราะห์หรือการตีความประกอบปฏิบัติการปฏิบัติไปด้วย โดยร่วมกันให้ข้อมูลย้อนกลับว่า แผนที่วางไว้เหมาะสมเหตุผลผลนั้นปฏิบัติได้จริงมาก

น้อยเพียงใด และอาจมีอุปสรรคอื่นๆ มาเกี่ยวข้องโดยไม่คาดคิด ฉะนั้นแผนงานที่กำหนดไว้ อาจจะยืดหยุ่นได้ นั่นคือ การปฏิบัติการโดยมีลักษณะเป็น Fluid and Dynamic โดยผู้มีส่วนร่วม ต้องใช้วิจารณญาณและการตัดสินใจที่เหมาะสม และมุ่งการปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ด้วย

3. การสังเกตการณ์ (Observation) ในการดำเนินการวิจัยในชั้นปฏิบัติการจำเป็นต้องมีการสังเกตการณ์ควบคู่ไปด้วย เพื่อให้เกิดความเที่ยงตรงในการปฏิบัติ ควรให้ผู้มีส่วนร่วมทุกฝ่าย ได้ร่วมการสังเกตการณ์เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่าง ระมัดระวัง พร้อมกับจดบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้น ทั้งที่คาดหวังและไม่ได้คาดหวัง สิ่งที่ต้องทำการสังเกต คือ กระบวนการของการปฏิบัติการสังเกต (The Action Process) ผลของการปฏิบัติการ (The Effects of Action) และสภาพแวดล้อมและข้อจำกัดของการปฏิบัติ (The Circumstances and Constraints) การสังเกตนี้รวมถึงการรวบรวมผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติ โดยมากจะใช้เครื่องมือในการสังเกตเพื่อบันทึกข้อมูลเชิงคุณภาพ หรือแบบสังเกตที่วัดผลออกมาในเชิงปริมาณใช้แบบสำรวจ แบบสอบถามวัดสิ่งที่ต้องการทราบ ความเปลี่ยนแปลงด้วย

4. การสะท้อนกลับ (Reflection) ขั้นตอนสุดท้ายของวงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ การประเมินหรือตรวจสอบกระบวนการ ผู้มีส่วนร่วมจะต้องตรวจสอบ ปัญหาที่เกิดขึ้นในแง่มุมมองต่างๆ ที่สัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมของโรงเรียนชุมชน และสังคม โดยร่วมกันอภิปรายเพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติที่เกิดขึ้น การประเมินโดยผู้มีส่วนร่วมจะทำให้ข้อมูลครอบคลุมรอบด้าน โดยข้อมูลที่จะเป็นแนวทางในการปรับปรุงและวางแผน การปฏิบัติต่อไปจนกว่าจะสามารถแก้ปัญหาหรือพัฒนางานที่เกิดขึ้นได้

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การวางแผน (Planning) 2) การปฏิบัติการ (Action) 3) การสังเกตการณ์ (Observation) และ 4) การสะท้อนกลับ (Reflection)

6. ขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

ขั้นตอนต่างๆ ของกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม มี 6 ขั้นตอนหลัก ดังนี้ สำราญ กำจัดภัย (2547, หน้า 13 – 15)

1. ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการ ประกอบด้วยกิจกรรมย่อยๆ ได้แก่

1.1 เลือกชุมชนเป้าหมายที่ต้องการพัฒนา

1.2 เข้าสู่ชุมชน เพื่อหาความร่วมมือจากผู้เกี่ยวข้อง
สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและสร้างความไว้วางใจและการยอมรับในชุมชน

2. ขั้นตอนที่ 2 ขั้นศึกษาปัญหา และกำหนดแนวทางหรือวิธีการแก้ไข
ประกอบด้วยกิจกรรมย่อยๆ ได้แก่

2.1 สํารวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน

2.2 แนะนำให้สมาชิกในชุมชน รู้จักกับหลักการและแนวคิดของ PAR

2.3 ระบุปัญหาและจัดเรียงลำดับความสำคัญของปัญหา

2.4 แนะนำวงจรของการวิจัย เพื่อให้รู้ว่า PAR นั้นจะนำไปสู่การแก้ไข
ปัญหาของชุมชนโดยผ่านกระบวนการวิจัย

2.5 เลือกระเด็นปัญหาที่จะวิจัยจากปัญหาต่างๆ ของชุมชน

2.6 วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาและกำหนดวิธีการหรือทางเลือก

ในการแก้ไข

2.7 เสนอผลการวิเคราะห์ปัญหาและวิธีการแก้ไขต่อชุมชน

3. ขั้นตอนที่ 3 วางแผนปฏิบัติการแก้ปัญหา ประกอบด้วยกิจกรรมย่อยๆ
ได้แก่

3.1 ตั้งทีมงานจัดทำแผนปฏิบัติการแก้ปัญหา ให้ความรู้เกี่ยวกับ
การจัดทำแผนปฏิบัติการพอสังเขป

3.2 จัดทำแผนปฏิบัติการแก้ปัญหาตามวิธีการที่กำหนดไว้โดยแนว
ทางการจัดทำแผนนั้น ควรให้ครอบคลุมตามประเด็นคำถามหลักๆ ดังนี้ ปัญหาที่ต้องการ
แก้ไขคืออะไร คาดหวังให้เกิดผลลัพธ์อะไรบ้างกับชุมชนหลังปัญหานั้นได้รับการแก้ไข
การที่จะบรรลุตามผลลัพธ์ที่จะคาดหวังนั้นๆ จะต้องทำโครงการอะไรบ้าง ใครหรือกลุ่มใด
เป็นผู้รับผิดชอบแต่ละโครงการและ แต่ละโครงการจะดำเนินการชวงไหน ใช้เวลานาน
เท่าไร

3.3 กำหนดรายละเอียดของโครงการที่กำหนดไว้ในแผนปฏิบัติการ
เช่น วัตถุประสงค์ของโครงการคืออะไร ประกอบด้วยกิจกรรมอะไรบ้าง แต่ละกิจกรรมมี
ขั้นตอนการดำเนินงานอย่างไร ใครรับผิดชอบ มีแหล่งทุนหรือทรัพยากรซึ่งเป็นปัจจัยป้อน
อะไรบ้าง มีแนวทางการติดตามและประเมินผลโครงการหรือกิจกรรมต่างๆ อย่างไร
รวมทั้งมีการจัดทำกำหนดการหรือปฏิทินปฏิบัติงานอย่างชัดเจนหรือไม่

4. ขั้นตอนที่ 4 วางแผนการติดตามและประเมินโครงการ ประกอบด้วยกิจกรรมย่อยๆ ได้แก่

4.1 ตั้งทีมงานติดตามและประเมินโครงการและให้ความรู้เกี่ยวกับประเมินโครงการพอสังเขป

4.2 กำหนดวัตถุประสงค์ของการติดตามและประเมินโครงการระบุชนิด ประเภทของข้อมูลที่จะใช้ประเมินผล แหล่งข้อมูล วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล เครื่องมือที่ใช้วิธีวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลผล

4.3 จัดทำกำหนดการในการติดตามและประเมินผลในแต่ละกิจกรรม

4.4 ชี้แจงเกี่ยวกับแผนการติดตามและประเมินโครงการให้ผู้รับผิดชอบโครงการทราบ

5. ขั้นตอนที่ 5 ปฏิบัติการตามแผนที่วางไว้ ซึ่งการทำงานในขั้นตอนนี้จะมีลักษณะผสมผสานกันแบบเป็นวงจรตามกระบวนการวิจัยปฏิบัติการ PAOR กล่าวคือ P = Plan (วางแผน) A = Act (ปฏิบัติตามแผน) O = Observe (สังเกต ตรวจสอบ) และ R = Reflect (ให้ข้อมูลย้อนกลับ เพื่อการปรับปรุงแก้ไขหรือพัฒนาให้ดีขึ้น) และเมื่อโครงการสิ้นสุด มีการประเมินผลในภาพรวมดังนั้น ขั้นตอนนี้ จึงประกอบด้วยกิจกรรมย่อยๆ ได้แก่

5.1 นำแผนการปฏิบัติการแก้ปัญหา หรือแผนปฏิบัติงานตามกิจกรรมต่างๆ ที่ระบุไว้ในโครงการ และแผนการติดตามและประเมินโครงการ (Plan) ไปปฏิบัติจริง (Act)

5.2 ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลระหว่างการปฏิบัติงาน (Observe) และให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อประกอบการพิจารณาวางแผนปรับปรุงแก้ไขงานหรือพัฒนาให้ดีขึ้น (Reflect) โดยทีมงานติดตามและประเมินโครงการ ร่วมกับกลุ่มทำงานของโครงการ

5.3 วางแผนปรับปรุงแก้ไขหรือพัฒนางาน (Plan) ลงมือปรับปรุงแก้ไขหรือพัฒนาให้ดีขึ้นตามแผนใหม่ที่วางไว้ (Act) ดำเนินการตามวงจร PAOR ไปเรื่อยๆ จนกว่าปัญหานั้นได้รับการแก้ไขหรือพัฒนาไปในทิศทางที่ต้องการ

5.4 ประเมินรวมเมื่อเสร็จสิ้นโครงการ

6. ขั้นตอนที่ 6 การเตรียมการถอดตัวและเผยแพร่ผลงาน เป็นขั้นตอนสร้างทักษะในการใช้ PAR ในชุมชน ก่อนนักวิจัยภายนอกจะถอดตัวออกจากชุมชน

เป้าหมายและเผยแพร่งานวิจัย ซึ่งการถอนตัวของนักวิจัยต้องค่อยเป็นค่อยไป และจะค่อยช่วยเหลือชุมชนในการใช้ PAR ในปัญหาที่ซับซ้อน มีการเยี่ยมเยียนชุมชนเป็นระยะๆ หรือสร้างเครือข่ายกลุ่ม PAR ในท้องถิ่นอื่นๆ

ขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมตามแนวคิดของ ทวีศักดิ์ นพเกสร (2549, หน้า 39 – 40) มีดังนี้

1. ศึกษาบริบทของวิทยุชุมชนและบริบทชุมชนที่เกี่ยวข้องกับบริบทวิทยุชุมชน
2. ค้นคว้าปัญหาสำคัญในวิทยุชุมชนนั้นและระบุความต้องการที่จำเป็น (Need) ในปัญหาสำคัญนั้น ซึ่งหากดำเนินการปรับปรุงแก้ไข/พัฒนาแล้วจะทำให้ดีขึ้น
3. นำปัญหาที่แท้จริงและความต้องการที่จำเป็นไปร่วมกันสร้างแผนปฏิบัติการ (Action Plan) กับชุมชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งวางระบบการติดตามประเมินร่วมกันเพื่อนำไปสู่การสะท้อนให้เกิดการเรียนรู้และการปรับปรุงการดำเนินการร่วมกัน
4. นำแผนปฏิบัติการไปปฏิบัติร่วมกัน โดยที่สมาชิกในชุมชนและผู้เกี่ยวข้องต่างก็มีบทบาทในการปฏิบัติอย่างจริงจัง
5. มีการกำกับติดตาม (Monitoring) ว่าเป็นไปตามแผนปฏิบัติการที่วางไว้เพียงใด
6. นำข้อมูลและข้อสังเกตต่างๆ มาสะท้อนร่วมกันเพื่อให้เกิดการวิพากษ์ตามกระบวนการวิภาษวิธี (Dialectics) จนนำไปสู่การปรับปรุงวิธีการดำเนินงานเป็นวงจร เช่นนี้ไปอย่างต่อเนื่องจนกว่าเป้าหมายในแผนปฏิบัติการจะบรรลุ
7. ดำเนินการประเมินผล (Evaluation) ว่าเป้าหมายที่ได้จากแผนปฏิบัติการนั้นเป็นอย่างไร มีประสิทธิผลและประสิทธิภาพเพียงใด เกิดการเรียนรู้อะไรบ้างจากการทำงานตามแผนปฏิบัติการ ชุมชนจะต้องมีบทบาทสำคัญในการร่วมประเมิน เช่น การเก็บข้อมูล การให้ข้อสังเกตในการวิเคราะห์ข้อมูลและข้อค้นพบ รวมทั้งการนำเข้าสู่กระบวนการวิภาษวิธี

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมได้ว่าเป็นการดำเนินการตามขั้นตอนของกระบวนการวิจัยปฏิบัติการ PAOR คือ มีการวางแผน (Plan) มีการปฏิบัติตามแผน (Act) มีการสังเกต ตรวจสอบ (Observe) และมีการให้ข้อมูลย้อนกลับ เพื่อการปรับปรุงแก้ไขหรือพัฒนาให้ดีขึ้น (Reflect)

7. ลักษณะเด่นของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

ลักษณะเด่นของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมในการวิจัยทางการศึกษา มีดังต่อไปนี้ (ทวีศักดิ์ นพเกษตร, 2549, หน้า 39 - 40)

1. ในการวิจัยทางการศึกษาแบบเดิมจะมีแบบจำลองเป็นเส้นตรง (Linear Model) โดยเริ่มจากการมรสมมุติฐาน เก็บข้อมูล วิเคราะห์และสรุปผล แต่ไม่ได้สนใจว่าสมมุติฐานดังกล่าวมาจากไหนและมีความถูกต้องตรงสอดคล้องกับสภาพที่เป็นจริงในโรงเรียนเพียงใด ในขณะที่การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมมีแบบจำลองเป็นวงจร (Cyclical Model) ซึ่งสมมุติฐานจะต้องมีประโยชน์และมีความตรง นอกจากนี้ยังมีการตรวจสอบข้อค้นพบในระหว่างปฏิบัติซึ่งทำให้ได้ข้อสรุปที่ตรงกับสภาพที่เป็นจริง
2. การวิจัยทางการศึกษาแบบเดิมจะเน้นการวิจัยเชิงปริมาณและนักวิจัยประเภทหอคอยงาช้างจะศึกษาในประเด็นใดประเด็นหนึ่ง เพื่อทำความเข้าใจสิ่งที่ศึกษาเท่านั้น แต่การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมจะนำผลการศึกษาไปใช้และก่อให้เกิดผลในระยะเวลาในทางที่ดีแก่ผู้มีส่วนร่วม
3. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมทำให้วัตถุประสงค์ของการวิจัยและข้อค้นพบมีความเที่ยงตรง (Validity) มากขึ้น เพราะเป็นการสร้างองค์ความรู้เพื่อนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหา โดยอยู่บนพื้นฐานที่กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้
4. ทำให้มีโอกาสเพิ่มมากขึ้นที่จะสร้างนวัตกรรมและการใส่สิ่งสอดแทรกต่างๆ (Intervention) เพราะการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม สะท้อนคุณค่าในเรื่องกระบวนการเปลี่ยนแปลง
5. ทำให้เกิดความร่วมมือเพิ่มมากขึ้นระหว่างนักวิจัยและกลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย ซึ่งสอดคล้องกับหลักประชาธิปไตย ผู้มีส่วนร่วมหรือกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียจะมีบทบาทเป็นผู้กระทำ ดำเนินการหรือเป็นสมาชิกชุมชน เพื่อสร้างสังคมและเป็นคนของสังคมในขณะที่การวิจัยแบบดั้งเดิม คนของสังคมจะไม่เกี่ยวข้องกับนักวิจัย แต่คนจะถูกพิจารณาว่าเป็นสิ่งที่ถูกศึกษา (Objects) และหากนักวิจัยเป็นบุคลากรในโรงเรียนก็จะทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนกับนักเรียน ผู้ปกครองและชุมชน
6. ผลลัพธ์ที่ได้้นอกจากจะแก้ไขปัญหาหรือพัฒนางานที่เกิดขึ้นได้แล้วยังเกิดการเรียนรู้ของผู้มีส่วนร่วม ได้ใช้ความสามารถของผู้มีส่วนร่วมอย่างหลากหลาย ก่อให้เกิดความพึงพอใจและความภูมิใจของผู้มีส่วนร่วม ส่งเสริมวัฒนธรรมการพึ่งตนเอง

7. ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ทันที เนื่องจากเป็นการดำเนินการวิจัยเพื่อแก้ไขปัญหาหรือพัฒนางานที่เกิดขึ้น โดยอาศัยการมีส่วนร่วมของผู้ที่เกิดขึ้นทุกฝ่าย จึงทำให้การแก้ปัญหาและพัฒนาที่เกิดขึ้นได้

ลักษณะเด่น 11 ประการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (นงนภัส คู่ขวัญ เทียงกมล, 2551, หน้า 200-209) มีดังต่อไปนี้

1. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ (Body of Knowledge) จากการผสมผสานระหว่างความรู้ของนักวิชาการกับภูมิปัญญาชาวบ้าน (Local Wisdom) จึงเป็นการนำความรู้สากลจากนักวิชาการภายนอกชุมชนมาบูรณาการกับความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาชาวบ้านดั้งเดิม เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ จึงเป็นการสร้างองค์ความรู้เรียนรู้ร่วมกัน (Co-generative Learning) ในอันที่จะเปลี่ยนแปลงจากการมีส่วนร่วมเพียงบางส่วนมาเป็นการมีส่วนร่วมเต็มรูปแบบระหว่างชาวบ้านกับนักวิจัย จนกระทั่งสามารถสร้างความรู้ที่ร่วมกันที่จะบูรณาการทฤษฎีให้เข้ากับการปฏิบัติจริง เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ดังกล่าว

2. องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมมีลักษณะปฏิสัมพันธ์ (Interactive) และการบูรณาการวิทยาการ (Interdisciplinary) ของวิถีชีวิตที่ร่วมกันปฏิบัติการวิจัยของชาวบ้านและนักวิจัยด้วยใจที่เปิดกว้างพร้อมที่จะเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อแสวงหาค้นพบสิ่งใหม่ร่วมกันและเป็นความต้องการที่จะเสริมความรู้ซึ่งกันและกันแก่ทั้งสองฝ่าย คือ นักวิจัยและชาวบ้าน ด้วยวิธีการวิทยาการใหม่อันเป็นความมุ่งมั่นว่าการค้นพบสิ่งใหม่ เพื่อเป็นการเปิดหนทางใหม่ เป็นการบูรณาการวิทยาการต่างๆ เข้าด้วยกัน (Interdisciplinary) ที่เกิดจากการปฏิบัติงานร่วมกัน โดยมีการฝึกฝนและทำงานอย่างเป็นระบบอย่างต่อเนื่องที่จะนำไปสู่รูปแบบความคิดที่ยืดหยุ่นมากขึ้น ดังนั้น การบูรณาการวิทยาการ (Interdisciplinary) จึงเป็นการฝึกปฏิบัติทั้งโดยส่วนตัวและร่วมกับผู้อื่น เป็นวิธีการที่ฝึกฝนให้เกิดทักษะมากกว่าการจดจำทฤษฎี ดังนั้น การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมจึงไม่ใช่เป็นแค่วิธีการสหวิทยาการ (Multidisciplinary Approach) เท่านั้นแต่ยังเป็นการเรียนรู้ข้ามสาขาวิชา (Transdisciplinary) ด้วยการบูรณาการความรู้หลากหลายสาขา ความหลากหลาย เรียกว่าบูรณาการวิทยาการ (Interdisciplinary Approach) เข้าด้วยกันจนเป็นหนึ่งเดียว ดังเช่นสาขาวิชาที่เรียกว่าสิ่งแวดล้อมศึกษา (Environmental Education) เป็นต้น

3. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมจึงไม่ใช่เป็นเพียงความเข้าใจที่เกิดจากการฟังหรืออ่าน แต่เกิดจากการลงมือปฏิบัติ (Practice) จึงมีความเข้าใจกันอย่างถ่องแท้ และกลายมาเป็นรูปธรรมที่เป็นจริง ดังนั้น การปฏิบัติการของ PAR จึงเป็นการสะท้อนความคิดมีการลงมือปฏิบัติและสะท้อนความคิดแล้วลงมือปฏิบัติ เป็นวัฏจักรเช่นนี้เรื่อยไป (Reflection–Action– Reflection–Action) จึงเท่ากับเป็นการทบทวนไตร่ตรองความคิดของตนเอง แล้วนำไปลงมือปฏิบัติ (Direct Act) จึงเป็นการชี้้นำการปฏิบัติที่มีความหมายทางจิตวิทยาว่าให้บุคคลตระหนักถึงการที่ตนเองเป็นที่พึ่งแห่งตนหรือตนเองเท่านั้นที่ควรจะชี้นำตนเองนั่นเอง

4. การลงมือปฏิบัติตามความรู้ที่มีอยู่ของทั้งสองฝ่ายหรือเป็นการนำความรู้ลงสู่การปฏิบัติ (Practice) เป็นลักษณะเด่นของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมอีกประการหนึ่ง ด้วยการเน้นประเด็นปัญหาที่สำคัญตามความเป็นจริงของท้องถิ่น ซึ่งสามารถใช้เป็นกระบวนการให้การศึกษาแก่ผู้ใหญ่ในท้องถิ่น โดยวิธีการเรียนที่ไม่เน้นความรู้ที่เป็นทฤษฎี แต่เน้นการคิดวิเคราะห์ วิจัยและสังเคราะห์ เพราะความรู้ทางทฤษฎีเดิมจะมีลักษณะที่แบ่งแยกคน เช่น แบ่งแยกตามความแตกต่างของเพศ ตามลักษณะสังคม วัฒนธรรมและความเชื่อ ว่าการเรียนรู้ทางทฤษฎีหรือการการวิเคราะห์เป็นบทบาทของเพศชายและเพศหญิงจะเน้นที่ญาณหยั่งรู้หรือปัญญาญาณ (Intuition) มากกว่าความรู้ทางทฤษฎีหรือทางวิทยาศาสตร์ โดยเพศชายจะมีลักษณะของการคิดค้น และสามารถลงมือปฏิบัติได้จริงมากกว่า

5. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม จึงเป็นกระบวนการเบ็ดเสร็จในตนเอง (Inclusive) ที่มีการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ด้วยการสร้างองค์ความรู้ใหม่จากความรู้เดิมและจากวิธีการที่มีอยู่ โดยไม่พยายามที่จะแยกหรือจำกัดขอบเขตสิ่งใดทั้งสิ้น ดังนั้นทุกความคิดเห็นจะได้รับการรับฟังและยอมรับ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ทุกคนได้เรียนรู้ (Learning for All) อันเป็นลักษณะพิเศษของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

6. กระบวนการทางการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เปรียบเสมือนสิ่งที่มีตัวตน มีชีวิต มีรูปร่าง (Organic) เป็นกระบวนการต่อเนื่องที่ไม่มีจำกัดเวลา และมีรูปแบบเปิดที่ไม่สามารถกำหนดแผนการล่วงหน้า รวมทั้งไม่สามารถทำนายผลล่วงหน้าได้อย่างเป็นวิทยาศาสตร์ เพราะมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา ตามกระแสที่นักวิจัยเข้าไปมีส่วนร่วมในชุมชน ด้วยการเลื่อนไหลไปตามการขึ้นลงของสถานการณ์ที่ไม่มีทฤษฎี

ตายตัวและไม่เป็นไปตามกฎเกณฑ์ทางวิทยาศาสตร์ หรือแนวคิดรวบยอด (Concept) เป็นกรอบกำหนด

7. ในกระบวนการวิจัยอย่างมีส่วนร่วมจะต้องสามารถสร้างความตระหนักถึงความเป็นตัวตนของตนเอง (Self-Awareness) ด้วยการสร้างความตระหนักให้เกิดขึ้นในตนเองให้เกิดกับประชาชน เพราะการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสามารถจะช่วยให้มีความเชื่อมั่นในตนเอง โดยการพัฒนาอัตมโนทัศน์ (Self-Concept) ของประชาชน ดังเช่น อัตมโนทัศน์ ที่ว่า “แม้คนที่ยากจนก็สามารถมีสิทธิมีเสียงได้”

8. ทางกรวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมจะช่วยสร้างสังคมนิเวศน์ (Ecological Society) ให้เกิดขึ้น ทำให้คนในชุมชนมีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ดังนั้นจึงต้องเลิกล้มระบบเจ้าขุนมูลนาย นอกจากนี้ต้องมีการสร้างความผสมผสานกลมกลืนระหว่างมนุษยชาติกับธรรมชาติและมนุษย์กับมนุษย์ให้เกิดขึ้นให้ได้ จึงจะมีสังคมนิเวศน์เกิดขึ้นได้ จากการมีความสัมพันธ์ระหว่างกันของสมาชิกสังคมในรูปแบบของประชาธิปไตยที่เท่าเทียมเสมอภาคในสังคม

9. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เป็นการมุ่งเน้นอนาคต (Future Oriented) นักวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม จึงต้องรู้วิธีการสร้างสถานการณ์ เพื่อการเรียนรู้ในชุมชน โดยการจัดการในลักษณะที่ไม่มีการจัดเตรียมรายการล่วงหน้าสำเร็จรูปหรือตายตัว ซึ่งจะก่อให้เกิดความสามารถในการช่วยตนเองของชุมชน มีการสร้างแนวทางปฏิบัติ ที่ไม่เคยมีมาก่อน ด้วยการทบทวนปรับเปลี่ยนและปรับปรุงระบบที่เขาเป็นสมาชิกอยู่เดิม โดยการพัฒนาตัวอย่างโครงการหรือภาพลักษณ์ที่จะนำมาปะติดปะต่อให้เกิดภาพอนาคตที่ชัดเจนและตรงกับความต้องการของชุมชนโดยรวม ด้วยการส่งเสริมและสนับสนุนความสามารถที่จะสร้างความฝันของตนเองได้ อันเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับการพัฒนา

10. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมมีแนวคิดที่มองโลกในแง่ดี (Optimistic) ตามหลักการพื้นฐานของแนวคิดการปลดปล่อยที่เชื่อว่ามนุษย์ทุกคนสามารถที่จะจัดการเรื่องต่างๆ ในสังคมของเขาได้ ซึ่งการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นกระบวนการ ที่จะส่งเสริมศักยภาพด้านนี้ของบุคคลได้เป็นอย่างดี เพราะกระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม นั้น มีการปฏิบัติที่ไม่มีการกำหนดหลักเกณฑ์ที่แน่นอนล่วงหน้า

11. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นการวิจัยที่เน้นวิธีการเรียนรู้จากประสบการณ์โดยตรงด้วยการอาศัยการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ในกิจกรรมหรือโครงการวิจัย ที่นับตั้งแต่การระบุปัญหาและแนวทางการแก้ไข การดำเนินการโครงการหรือกิจกรรม เพื่อการแก้ปัญหาและพัฒนาในชุมชน รวมทั้งมีการติดตามผล จนถึงขั้นประเมินผลโครงการหรือกิจกรรมที่กำลังดำเนินงานและที่เสร็จสิ้นลงแล้ว

กล่าวโดยสรุป เป้าหมายหลักของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ประกอบด้วย

1. มีการค้นหาความรู้พื้นบ้านที่เป็นที่ยอมรับและใช้กันอย่างแพร่หลาย
2. มีการส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างวัฒนธรรม
3. มีการสร้างดุลยภาพระหว่างวิทยาศาสตร์ ความรู้ทางวิชาการกับความรู้พื้นบ้าน
4. ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องในการวิจัยเชิงปฏิบัติการยอมรับในความไม่เท่าเทียมกันของภาวะเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย
5. ศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาและการพัฒนาที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชน ด้วยการคิดเอง ตัดสินใจเองและลงมือกระทำเองอย่างเป็นรูปธรรม
6. สนับสนุนการสร้างศักยภาพของชุมชนให้เข้มแข็ง สามารถพึ่งตนเองได้ (Self-Reliance) ด้วยการนำภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local-Wisdom) มาสร้างเป็นองค์ความรู้ (Body of Knowledge) ที่เป็นของท้องถิ่นตนเอง ซึ่งจะเป็นแนวทางที่สามารถก้าวทันยุคโลกาภิวัตน์ อีกทั้งสามารถนำตนเองสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืนที่แท้จริง (Sustainable Development)

7. ชุมชนสามารถที่จะนำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาท้องถิ่น เพื่อลดการพึ่งพิงความรู้และเทคโนโลยีจากต่างประเทศ

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ลักษณะเด่นของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมได้ว่าเป็นการวิจัยที่เน้นวิธีการเรียนรู้จากประสบการณ์โดยตรง อาศัยการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ดำเนินการเป็นกระบวนการต่อเนื่อง มีการสะท้อนความคิด มีการลงมือปฏิบัติเป็นวัฏจักร จึงเป็นกระบวนการเบ็ดเสร็จในการสร้างองค์ความรู้ เพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหาโดยอยู่บนพื้นฐานที่กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้

8. เงื่อนไขความสำเร็จของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

ทวีศักดิ์ นพเกสร (2549, หน้า 45) ได้กล่าวว่าการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมจะประสบผลสำเร็จได้ต้องมีเงื่อนไขความสำเร็จ ดังนี้

1. มีการติดต่อสื่อสารผู้มีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง ซึ่งจะต้องสื่อให้มีความเข้าใจตรงกัน

2. สร้างความตระหนัก และให้ความสำคัญผู้มีส่วนร่วมจะรู้สึกว่าคุณมีความสำคัญในกระบวนการ และจะให้ความร่วมมืออย่างเต็มที่

3. สร้างการยอมรับจากผู้มีส่วนร่วม โดยผู้มีส่วนร่วมจะเต็มใจและสนับสนุนเรื่องร่างกาย ใจและเวลา ในขณะที่ผู้วิจัยที่เป็นคนภายนอกต้องมีความไว้วางใจและเชื่อมั่นในความสามารถของผู้มีส่วนร่วม

4. ให้ข้อมูล ความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน เมื่อนำการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมมาใช้ในโรงเรียน เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ผู้ที่จะมีส่วนร่วมคือ ครูกับนักวิจัยหรือนักพัฒนาผู้ที่จะทำการวิจัยหรือพัฒนาอาจเป็นศึกษานิเทศก์ นิสิตนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา หรือนักวิจัยอิสระที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา ซึ่งเป็นคนนอก ส่วนคนในคือ ครูผู้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน การกำหนดปัญหาในการวิจัยจำเป็นต้องทราบสภาพปัญหาที่แท้จริงในการจัดการเรียนการสอน เช่น นักเรียนที่เป็นชนกลุ่มน้อยอ่านและเขียนภาษาไทยไม่คล่อง นักเรียนชาวเขามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ต่ำ นักเรียนในชุมชนแออัดมีปัญหาเรื่องสุขภาพหรือต้องเพิ่มปัจจัยหรือองค์ประกอบใด ถึงจะทำให้ครูเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนการสอนจากครูเป็นศูนย์กลางมาเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางได้ ซึ่งครูจะเป็นผู้ทราบข้อมูลนี้มากที่สุด ส่วนนักวิจัยหรือนักพัฒนาเป็นเพียงคนนอกที่มีความรู้ในกระบวนการวิจัย (กระบวนการแก้ปัญหา) ซึ่งในการพัฒนาหรือแก้ปัญหา จะต้องนำบุคคลสองฝ่ายนี้มารวมมือกัน ครูมีเนื้อหา (ปัญหา) ส่วนนักวิจัยหรือนักพัฒนามีวิธีการในการแก้ปัญหา ซึ่งเมื่อแก้ปัญหาส่วนหนึ่งส่วนใดได้แล้ว ครูจะเกิดการรู้ในกระบวนการหรือวิธีการแก้ปัญหา ซึ่งสามารถที่ขยายผลไปยังครูคนอื่น ๆ ได้ และสามารถที่จะแก้ปัญหาได้ (สุภางค์ จันทวานิช, 2550, หน้า 71 – 72)

จะเห็นได้ว่าการพัฒนาทางการศึกษาด้วยการวิจัยจะได้ผลดีจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายๆ ฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ครูผู้สอน ผู้บริการ ผู้ปกครองและนักเรียนที่มีส่วนได้ส่วนเสีย ให้เป็นผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย การประยุกต์

ใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัยทางการศึกษา จึงมีความเหมาะสมเพราะจะสามารถก่อให้เกิดความร่วมมือ เกิดการเปลี่ยนแปลงและเป็นกระบวนการในการศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับภาระงานที่ปฏิบัติอยู่ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนางานทางการศึกษา โดยนักวิจัยและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกระบวนการตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ ตั้งแต่การกำหนดประเด็นที่ดำเนินการแก้ไขปรับปรุงและหรือสร้างขึ้นมาใหม่ การวางแผนการปฏิบัติ (Plan) การปฏิบัติตามแผน (Act) การตรวจสอบผล (Observe) การปฏิบัติ และการนำผลการตรวจสอบหรือประเมินไปปรับปรุง (Reflect) จะทำให้สามารถแก้ปัญหาทางการศึกษาและพัฒนางานทางการศึกษาได้ตรงตามสภาพที่เป็นจริงและตรงตามความต้องการของทุกฝ่าย

สรุปเงื่อนไขความสำเร็จของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมได้ว่าการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมจะประสบผลสำเร็จได้นั้น ต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้มีส่วนร่วม จึงต้องมีการติดต่อสื่อสารกันอย่างทั่วถึง การสร้างความเข้าใจที่ตรงกันรวมถึงการให้ความสำคัญและการสร้างการยอมรับจากผู้มีส่วนร่วม

จากแนวคิด ความหมาย หลักการ วัตถุประสงค์ ลักษณะ องค์ประกอบที่สำคัญ ระเบียบวิธีการ ขั้นตอน ลักษณะเด่นและเงื่อนไขความสำเร็จของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ตามที่ได้นำเสนอ นั้น สรุปได้ว่าการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นกระบวนการวิจัยที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วมหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่นครูผู้สอน ผู้บริหาร ผู้ปกครองและนักเรียน ในบริบทหรือเรื่องราวที่จะทำการศึกษาวิจัย โดยการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และแสวงหาความรู้หรือประสบการณ์ รวมทั้งการสร้างองค์ความรู้ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาให้บรรลุผลตามสภาพจริงและตรงตามความต้องการของทุกฝ่าย โดยเริ่มตั้งแต่การวางแผนการปฏิบัติ (Plan) การปฏิบัติตามแผน (Act) การตรวจสอบและประเมินผลระหว่างปฏิบัติ (Observe) การปฏิบัติ และการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อปรับปรุงให้ดีขึ้น (Reflect)

บริบทศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองหวี จังหวัดนครพนม

1. ข้อมูลทั่วไป

องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียวตั้งอยู่เลขที่ 98 หมู่ที่ 3 มีเนื้อที่ประมาณ 43 ตารางกิโลเมตร หรือประมาณ 31,954 ไร่ (1 ตารางกิโลเมตร เท่ากับ 625 ไร่) และมีอาณาเขตติดตำบลใกล้เคียง ดังนี้

ทิศเหนือ ติดต่อกับ ตำบลเหล่าพัฒนา

ทิศใต้ ติดต่อกับ ตำบลท่าเรือ

ทิศตะวันออก ติดต่อกับ ตำบลนาหว้า

ทิศตะวันตก ติดต่อกับ ตำบลอากาศ อำเภออากาศอำนวย จังหวัด

สกลนคร

สภาพทั่วไปเป็นที่ราบลุ่มสลับกับที่ดอน เหมาะแก่การทำนา มีแหล่งน้ำหนองน้ำขนาดเล็กระบายอยู่โดยรอบในฤดูฝนจะมีพื้นที่ ที่ถูกน้ำท่วมขังเกือบทุกปี และมีพื้นที่ทั้งหมดมีน้ำเพียงพอสำหรับการเกษตร และยังมีพื้นที่ส่วนใหญ่ เหมาะสำหรับเลี้ยงสัตว์ ส่วนพื้นที่ลุ่มประมาณ 21,500 ไร่ ที่มีปัญหาน้ำท่วมในฤดูฝน ในหมู่ที่ 2,3,4,5,6,10 น้ำท่วมเป็นบางส่วนเนื่องจากน้ำอุ้น เอ่อล้นขึ้นมา

จำนวนหมู่บ้านในเขตองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว มีจำนวนทั้งหมด 10 หมู่บ้าน มีจำนวนประชากรทั้งสิ้น 6,508 คน มีจำนวนครัวเรือน 1,489 ครัวเรือน

องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียวมีการแบ่งส่วนราชการออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้ ส่วนสำนักปลัด ส่วนการคลัง ส่วนโยธา ส่วนการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งภาระการปฏิบัติงานที่แตกต่างกันออกไป โดยส่วนการศึกษา มีหน้าที่หรืองานที่ได้รับมอบหมายดังนี้

1. งานสำรวจข้อมูลทางการศึกษา
2. งานบริหารการศึกษา
3. งานส่งเสริมกิจการการกีฬาและการท่องเที่ยว
4. งานกีฬาและนันทนาการ
5. งานส่งเสริมศาสนาและวัฒนธรรม
6. งานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมาย

สำหรับภาระงานในการจัดการศึกษา ภายใต้การบริหารงานขององค์การบริหารส่วนบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม มีการจัดการศึกษาอยู่ในระดับเดียว คือ การศึกษาปฐมวัย กรมการพัฒนาชุมชน โดยจัดในรูปแบบของศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ซึ่งมีผู้ดูแลเด็กทำหน้าที่ในการจัดการเรียนการสอนในศูนย์โดยใช้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 กระทรวงศึกษาธิการและมาตรฐานการดำเนินงานและคู่มือศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก พุทธศักราช 2547 กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย เป็นแนวทางในการบริหารจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาและเตรียมความพร้อมให้กับเด็กก่อนเข้าศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานต่อไป ซึ่งปัจจุบันมีศูนย์พัฒนาเด็กเล็กในสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว 5 แห่ง คือ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหนองโอง ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนพะธาย ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนแดง ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านเสี้ยว และศูนย์พัฒนาเด็กเล็กศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด

2. ข้อมูลทั่วไปของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยวอำเภอ นาหว้า จังหวัดนครพนม

2.1 ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหนองโอง ตั้งอยู่ที่หมู่ 1 ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2537 โดยมีครูผู้ดูแลเด็กในชุมชนซึ่งอยู่ในสังกัดกรมพัฒนาชุมชน ต่อมาได้มีการเปลี่ยนแปลงถ่ายโอนมาอยู่ในสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว ได้เปิดทำการเรียนการสอน ในวันที่ 25 พฤศจิกายน 2557 ปัจจุบันมีเด็กนักเรียน 30 คน ครูผู้ดูแลเด็กจำนวน 2 คน คือ 1) นางสมพร นาชะมิน วุฒิการศึกษา ปริญญาตรี สาขาการศึกษาปฐมวัย 2) นางสาวรอง ปะจัน วุฒิการศึกษาม.ศ. 3

2.2 ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนพะธาย ตั้งอยู่ที่ หมู่ 2 บ้านดอนพะธาย ตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอ นาหว้า จังหวัดนครพนม ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2542 โดยใช้ใต้ถุนบ้านครูผู้ดูแลเด็ก ต่อมา ได้รับงบประมาณจากองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว ในการก่อสร้างอาคารศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ปัจจุบันมีเด็กจำนวน 30 คน ผู้ดูแลเด็ก จำนวน 2 คน คือ 1) นางลัดดา พวงพัว วุฒิการศึกษา ปริญญาตรี การศึกษาปฐมวัย 2) นางรัศมี แสนสุขวุฒิการศึกษา ปริญญาตรี การศึกษาปฐมวัย

2.3 ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านเสี้ยว ตั้งอยู่ที่ หมู่ 3 บ้านเสี้ยว ตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอ นาหว้า จังหวัดนครพนม ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2535 โดยใช้ศาลาวัดเป็นอาคารศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ต่อมาได้ใช้อาคารองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยวหลังเดิมเป็นอาคาร

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กในปัจจุบันและมีเด็กในการดูแลจำนวน 36 คน ครูผู้ดูแลเด็ก จำนวน 2 คน ได้แก่ 1)นางไพจิตร คำชนะ วุฒิการศึกษา ปริญญาตรี การศึกษาปฐมวัย

2) นางสาวศร ชรรศร วุฒิการศึกษา ปริญญาตรี การศึกษาปฐมวัย

2.4 ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนแดง ตั้งอยู่ที่ หมู่ 4 บ้านดอนแดง ตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2535 ได้รับการถ่ายโอนจากกรมการพัฒนาชุมชน เมื่อปี พ.ศ. 2546 ปัจจุบันมีเด็กนักเรียน จำนวน 45 คน ผู้ดูแลเด็ก จำนวน 3 คน คือ 1) นางมะลิษา จันดี วุฒิการศึกษา ปริญญาตรี การศึกษาปฐมวัย 2) นางฉวีวรรณ ปาข้างสูง วุฒิการศึกษา ปริญญาตรี การศึกษาปฐมวัย 3)นางอนงค์ คະສຸດໃຈ วุฒิการศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย

3. สภาพปัญหา

จากการรายงานผลการจัดกิจกรรม ปีการศึกษา 2555 และการประชุมปรึกษาหารือคณะครูผู้ดูแลเด็กเรื่อง การจัดกระบวนการเรียนการสอนระดับปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม ซึ่งมีกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรมที่ต้องจัดการศึกษาให้เด็ก คือ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมเสรี กิจกรรมกลางแจ้ง และกิจกรรมเกมการศึกษาซึ่ง 6 กิจกรรมหลักที่กล่าวมาข้างต้น คือครูผู้ดูแลเด็กสามารถจัดการเรียนการสอนได้ตรงตามหลักการของการจัดกิจกรรมและตอบสนองความต้องการของเด็ก เด็กสนุกสนานเมื่อทำกิจกรรมทั้ง 6 กิจกรรมหลัก จะเห็นได้จากรายงานผล การประเมินการสังเกตพฤติกรรมการจัดกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรมของเด็กประจำปีการศึกษา 2555 อยู่ในเกณฑ์ดี แต่ในส่วนของ การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา อยู่ในเกณฑ์ต้องปรับปรุงศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม จึงได้ร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุ จากปัจจัยหลัก 3 ด้าน ได้แก่ ปัจจัยด้านที่ 1) ครูผู้ดูแลเด็ก ปัจจัยด้านที่ 2) การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ปัจจัยด้านที่ 3) ตัวผู้เรียนหรือเด็กพบว่า ปัจจัยด้านที่ 1 ครูผู้ดูแลเด็กส่วนใหญ่ ขาดทักษะในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ไม่ใช้กิจกรรมการสอนที่หลากหลายในการจัด กิจกรรมการเรียนเกมการศึกษา จะสอนโดยยึดครูผู้ดูแลเด็กเป็นศูนย์กลาง ไม่ใช้สื่อประกอบการสอนเพื่อสร้างความสนใจในการสอน และส่งเสริมพัฒนาการตามวัยของเด็ก ให้เสรีในการเล่นโดยปล่อยให้เด็กเล่นเกมการศึกษาโดยลำพังไม่ส่งเสริมให้เด็กได้ทำกิจกรรม ขาดการทำกิจกรรมกลุ่มที่หลากหลาย

บรรยากาศในการเรียนนักเรียนไม่มีความสุขในการเรียน ครูผู้ดูแลเด็กไม่มีการจัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้แต่จะจัดตามความเคยชินของตนเอง ไม่สะท้อนภาพที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ปัจจัยด้านที่ 2) การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา พบว่า ครูผู้ดูแลเด็กจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยไม่มีขีดแผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ส่วนที่จัดทำแผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ไว้ก็ไม่เป็นปัจจุบันไม่สอดคล้องกับสภาพจริง แผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้จึงไม่ค่อยได้นำมาใช้หรือปฏิบัติ ครูผู้ดูแลเด็กยังสอนตามความเคยชิน ขาดการเตรียมการทั้งในส่วนกิจกรรมที่ผู้เรียนจะเรียนรู้ ขาดการเตรียมสื่อวัสดุอุปกรณ์ บรรยากาศในการเรียนจึงจำเจไม่น่าสนใจ ขาดการฝึกและวิธีเก็บเกมการศึกษาปัจจัยด้านที่ 3) ตัวผู้เรียนหรือเด็ก พบว่า เด็กเล่นเกมการศึกษาแล้วทำให้เกมปนกัน ครั้งต่อไปเด็กคนอื่นเอามาเล่นเกมไม่ลงตัวเด็กเลยเกิดการไม่อยากเล่นเกมการศึกษา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้ทำวิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา และใช้เกมการศึกษาเพื่อปรับพฤติกรรมและพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาครั้งนี้ คือ

ธณบดี บัวใหญ่รักษา (2550, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาค้นคว้าแนวทางการพัฒนาครูในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : กรณีศึกษาโรงเรียนแนวทางการพัฒนาครูในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านสวนห้อมผางาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเลยเขต 2 พบว่า ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้เสนอแนวทางการพัฒนาครูในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ครูได้มีการค้นคว้าใฝ่รู้ใฝ่เรียนเข้ารับการอบรม สัมมนา ประชุมเชิงปฏิบัติการในเรื่องหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน เทคนิคการสอนใหม่ๆ การวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน การวิจัยในชั้นเรียน อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง เพื่อนำมาปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการจัดการเรียนการสอน โดยให้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โรงเรียนจัดงบประมาณสนับสนุนในการอบรมครูในโรงเรียนและส่งครูเข้ารับการอบรมสัมมนา ประชุมเชิงปฏิบัติการในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาครูในกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญให้เพียงพอ ครูทุกคนในโรงเรียนควรมี

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่องการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเดือนละ 1 ครั้ง โรงเรียนต้องมีการนิเทศภายในเพื่อช่วยเหลือครูในการจัดการเรียนการสอนและพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

นภาพร พรหมจันทร์ (2550, บทคัดย่อ) ได้วิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมการศึกษาที่คัดสรรต่อการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษาที่คัดสรร และศึกษาพฤติกรรมการกลุ่มของเด็กปฐมวัยที่ใช้เกมการศึกษาที่คัดสรร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 28 คน กำลังในเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนรสลินัดคณาวงค์ อำเภอเฝ้าไร่ จังหวัดหนองคาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมเกมการศึกษาที่คัดสรร แบบทดสอบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย และแบบสังเกตพฤติกรรมการกลุ่มของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่คัดสรร ทำให้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยเพิ่มสูงขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพฤติกรรมการกลุ่มของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่คัดสรรมีพฤติกรรมการกลุ่มด้านความสนใจในการร่วมกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 92.86 ด้านการร่วมกิจกรรมกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 85.71 และด้านการแสดงความคิดเห็นในการจัดกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 78.57

ลักษณา แก้วทอง (2550, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษา ชั้นปฐมวัยปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดประสบการณ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษาชั้นปฐมวัยปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนชั้นปฐมวัยปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนบ้านตากิม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 6 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วย เกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 จำนวน 12 แผน แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 20 ข้อ ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า แผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 83.06/94.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และมีค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.67 หมายความว่า

ว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนด้านความคิดสร้างสรรค์ คิดเป็น ร้อยละ 67

อารยา ระศร (2552, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองและเพื่อเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการด้านสติปัญญาของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ระหว่างก่อน และหลังได้รับการจัดประสบการณ์ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโสกน้ำขาว ตำบลห้วยแก้ง อำเภอกุฉินชัย จังหวัดชัยภูมิ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าคือ แผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้าน สติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมอง จำนวน 20 แผน พร้อมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา จำนวน 20 เกม แบบทดสอบ วัดด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 20 ข้อ และแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา และแบบทดสอบวัดพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 ชนิดรูปภาพ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมอง มีประสิทธิภาพ 86.00/88.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมองมีค่าเท่ากับ 0.65 คิดเป็นร้อยละ 65.65 และนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของสมอง มีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการด้านสติปัญญาหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

ฉัตรมงคล สนวนกัน (2555, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์ด้านเกมการศึกษา 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของเกมการศึกษาที่พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ด้วยเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัย และ

3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านเชียงเซา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 18 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) เกมการศึกษา 2) แผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ 3) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ 4) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัย สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test แบบ Dependent Samples ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ เท่ากับ 84.12/83.70 2) ทักษะการคิดวิเคราะห์หลังได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยสูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์ด้วยเกมการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อเกมการศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก

2. งานวิจัยในต่างประเทศ

William (1970, อ้างถึงใน เจนจิรก ศรีฤกษ์, 2550, หน้า 45) ศึกษาเกี่ยวกับเกมการศึกษาไว้ว่าการใช้เกมการศึกษาในการเรียนการสอนทำให้นักเรียนได้คะแนนสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเรียนจากตำราซึ่งการใช้สื่อการสอนนี้เป็นความสอดคล้องและส่งเสริมทฤษฎีการเรียนรู้ กล่าวว่เด็กเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรม ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าเกมการศึกษาเป็นการเล่นชนิดหนึ่งที่มีส่วนช่วยให้เด็กมีความพร้อมในทุกด้าน และสิ่งที่เน้นคือด้านสติปัญญา นอกเหนือจากทักษะพื้นฐาน ด้านประสาทตาให้ ความสัมพันธ์กับกล้ามเนื้อ การสังเกตเปรียบเทียบ ขนาด รูปทรง การหาความพร้อม ในทุกด้าน และสิ่งที่เน้นคือ ด้านสติปัญญา นอกเหนือจากทักษะพื้นฐาน ด้านประสาทตาให้ ความสัมพันธ์กับกล้ามเนื้อ การสังเกตเปรียบเทียบ ขนาด รูปทรง การหา ความสัมพันธ์ด้านจำนวน ฝึกการจำแนก ซึ่งเป็นพื้นฐานการคิดหาเหตุผล

Ojeda (2005, 2969-A) ได้ศึกษาบทบาทของการใช้เกมต่อคำในการเรียน การสอนภาษาที่สอง : วิธีการสอนภาษาที่สอง แรงจูงใจ และผลการปฏิบัติงาน กลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ใช้วิธีใช้เกมเพื่อจัดการเรียนการสอน กลุ่มที่ 2 ใช้วิธีการเรียน การสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนชอบวิธีการสอนโดยใช้เกมมากกว่าการสอนแบบปกติ ดังนั้น การสอนโดยใช้เกมต่อคำน่าจะเป็นวิธีการที่ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและมี

ประสิทธิภาพ ช่วยส่งเสริมบรรยากาศในเชิงวิชาการสนุกสนาน มีการแข่งขันกัน สามารถเชื่อมประสานกับเนื้อหาบทเรียนที่กำลังศึกษาได้อย่างราบรื่นและเหมาะสมกับระยะเวลา ถึงแม้่อีกนัยหนึ่งยังพบว่า ยังมีผู้เรียนที่ไม่เห็นด้วยกับการใช้เกมการจัดการเรียนการสอนอยู่บ้างก็ตาม

Stone (2002, pp.78–A) ได้ศึกษาบทบาทของครูในการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เพื่อเตรียมความพร้อมด้านการอ่านหาความสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัย อายุ 4 ปี พบว่า การศึกษาในครั้งนี้ เป็นการศึกษา ติดตาม งานวิจัยเดิม โดยให้สารสนเทศเชิงพัฒนาเกี่ยวกับโอกาสการรู้หนังสือที่สัมพันธ์กับการอ่าน ซึ่งครูผู้ดูแลเด็กได้จัดหนังสือที่หลากหลายเนื้อหา ไว้สำหรับการฝึกอ่านของเด็ก ตัวอย่างเป็นครูที่สอนเด็กปฐมวัย อายุ 4 ปี จากศูนย์ดูแลเด็ก 10 ศูนย์ โดยหาข้อมูลจากการสัมภาษณ์รายการหนังสือแบบสอบถาม และแบบสังเกต ผลการศึกษาพบว่า สภาพแวดล้อมการอ่านที่มีความหลากหลายมากขึ้นแปรผันไปตามสภาพห้องเรียน ครูส่วนใหญ่ใช้กิจกรรมการอ่านและการเขียนในแผนการสอน ไม่มีชั่วโมงการอ่านหนังสือในห้องเรียนสำหรับฝึกอ่าน คุณภาพทางวรรณคดีน้อย มีข้อจำกัดการเปลี่ยนหมุนเวียนหนังสือสำหรับฝึกอ่านใหม่ๆ ในห้องเรียนและการเลือกใช้แหล่งทรัพยากร

Chester (2006, pp. 123–125) ได้วิจัยเรื่องการบริหารงานวิชาการโดยสอบถามผู้บริหารการศึกษาทั่วประเทศในสหรัฐอเมริกา พบว่า พฤติกรรมที่ทำให้การบริหารงานวิชาการมีสมรรถภาพสูง เนื่องจากการส่งเสริมให้ครูมีส่วนร่วมในการวางแผนการจัดกาอบรม สาธิตวิธีการสอน เพื่อให้ครูคุ้นเคยกับวิธีการสอนแบบต่างๆ จัดอภิปรายปัญหาการปรับปรุงการสอนแบบต่างๆ จัดอภิปรายปัญหาการปรับปรุงการสอน จัดโครงการให้ครูในโรงเรียนสับเปลี่ยนกันเยี่ยมชั้นเรียนและสังเกตการสอน จัดวิทยากรมาช่วยการประชุมเพื่อปรับปรุงเทคนิคการสอน ประชุมครูเพื่อประเมินผลและเยี่ยมห้องเรียน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พอสรุปได้ว่า การนำเกมการศึกษามาใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรม ทำให้นักเรียนเกิดมีความสนใจการเรียน รู้สึกสนุกสนาน มีความรับผิดชอบ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักทำงานเป็นหมู่ มีการเคลื่อนไหว ทำให้ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน ส่งเสริมทักษะในด้านต่างๆ เกิดความเข้าใจในบทเรียน เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางบวก และทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมการศึกษาสามารถนำมาใช้ในการ จัดกิจกรรมส่งเสริม

ทักษะการคิดและให้ประโยชน์แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เกมการศึกษามีด้วยกันหลายรูปแบบ การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาให้เด็กเล่นต้องคำนึงความสามารถตามวัยของเด็กด้วย ในเด็กเล็กครูควรจัดเกมการศึกษาที่ง่ายให้ก่อน ไม่มีรายละเอียดมากนัก เมื่อเด็กโตขึ้นจึงค่อยให้เกมที่ยากขึ้น มีรายละเอียด ครูควรจัดหาเกมที่ยากและแปลกๆ เพื่อให้เด็กได้ฝึกฝนในการพัฒนาด้านต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เพื่อมุ่งพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research : PAR) โดยอาศัยการทำงานร่วมกันระหว่างผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. ขั้นตอนการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีการสร้างเครื่องมือในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมาย
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. กลุ่มผู้ร่วมวิจัย (Research Participants) จำนวน 11 คน ได้แก่
 - 1.1 ผู้วิจัย ซึ่งเป็นครูผู้ดูแลเด็ก ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด องค์การบริหารส่วนตำบลอำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม
 - 1.2 ผู้ผู้ร่วมวิจัยซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 10 คน ประกอบด้วย
 - 1.2.1 ครูผู้ดูแลเด็ก ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด จำนวน 1 คน
 - 1.2.2 ครูผู้ดูแลเด็ก ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนแดง จำนวน 3 คน

1.2.3 ครูผู้ดูแลเด็ก ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนพะชาย จำนวน

2 คน

1.2.4 ครูผู้ดูแลเด็กและผู้ช่วยครูผู้ดูแลเด็กศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก

บ้านเสียว จำนวน 2 คน

1.2.5 ครูผู้ดูแลเด็ก ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหนองโอง จำนวน 2 คน

2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูล จำนวน 18 คน ได้แก่

2.1 นายกองค้การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว 1 คน

2.2 ตัวแทนผู้ปกครอง 5 คน ได้แก่

2.2.1 ผู้ปกครองเด็กศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด

จำนวน 1 คน

2.2.2 ผู้ปกครองเด็กศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนแดง

จำนวน 1 คน

2.2.3 ผู้ปกครองเด็กศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนพะชาย

จำนวน 1 คน

2.2.4 ผู้ปกครองเด็กศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านเสียว จำนวน 1 คน

2.2.5 ผู้ปกครองเด็กศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหนองโอง จำนวน 1 คน

2.3 คณะกรรมการศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก 10 คน ประกอบด้วย

2.3.1 คณะกรรมการศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด จำนวน 2 คน

2.3.2 คณะกรรมการศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนแดง จำนวน 2 คน

2.3.3 คณะกรรมการศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนพะชาย จำนวน 2 คน

2.3.4 คณะกรรมการศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านเสียว จำนวน 2 คน

2.3.5 คณะกรรมการศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหนองโอง จำนวน

2 คน

2.4 วิทยากรและผู้นิเทศ จำนวน 2 คน ประกอบด้วย

2.4.1 นางสุมาลี ปัญญาบุตร ตำแหน่ง ครูวิทยฐานะ

ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านดอนแดง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต 2

2.4.2 นางดวงใจ บุญชาญ หัวหน้าส่วนการศึกษา องค์การ

บริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

ขั้นตอนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) จากผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย และใช้หลักการวิจัยปฏิบัติการวงจร PAOR ตามแนวคิดของ Kemmis and Mc Taggart (1988, pp. 11-15; อ้างอิงใน งามอาจ นัยพัฒน์, 2553, หน้า 301-303) โดยมีการดำเนินการตามขั้นทั้งสิ้นจำนวน 2 รอบ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning)
- ขั้นที่ 2 การปฏิบัติการ (Action)
- ขั้นที่ 3 การสังเกตการณ์ (Observation)
- ขั้นที่ 4 การสะท้อนกลับ (Reflection)

รายละเอียดแต่ละขั้นตอนมีดังนี้

ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning) ประกอบด้วย

- 1.1 ศึกษาสภาพ ปัญหา ความต้องการในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม
- 1.2 ศึกษาวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม
- 1.3 ศึกษาเอกสารและคู่มือเกี่ยวกับการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม
- 1.4 ขออนุมัติโครงการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม
- 1.5 แต่งตั้งคณะกรรมการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการและคณะกรรมการติดตามประเมินผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับ

เด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

1.6 วางแผนจัดทำหลักสูตรการอบรมและจัดทำปฏิทินการอบรมการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

1.7 ประชุมผู้บริหาร และบุคลากรทางการศึกษาในองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม เพื่อชี้แจงเหตุผลของการทำวิจัยในครั้งนี้เป็นการเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้สอน

1.8 จัดทำคู่มือเพื่อเป็นเอกสารประกอบการอบรม

1.9 จัดเตรียมสถานที่ในการอบรม

ขั้นที่ 2 การปฏิบัติการ (Action) การดำเนินการพัฒนา โดยดำเนินการตามแนวทางและขั้นตอนในขั้นการวางแผนพัฒนาร่วมกันควบคู่ไปกับการติดตามและประเมินผล และส่งผลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงแก้ไขซึ่งได้กำหนดเป็นแผนปฏิบัติการตามรายละเอียด ดังนี้

ตาราง 2 แผนปฏิบัติการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

กิจกรรม	ระยะเวลา	เครื่องมือ	สถานที่	ผู้รับผิดชอบ
1. การวางแผน (Planning) - การศึกษาวิเคราะห์เพื่อ หาสาเหตุร่วมกัน - ศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการใน การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา	1 – 5 พ.ค. 57	- แบบสอบถาม	องค์การ บริหารส่วน ตำบลบ้าน เสียว	กลุ่มผู้ร่วมวิจัย

ตาราง 2 (ต่อ)

กิจกรรม	ระยะเวลา	เครื่องมือ	สถานที่	ผู้รับผิดชอบ
1. การวางแผน (Planning) (ต่อ) - สังเกตพฤติกรรมของครู ผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกม การศึกษา เพื่อพัฒนาการ เรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย - ร่วมกันกำหนดแนวทาง พัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ใน การใช้เกมการศึกษา	6 – 10 พ.ค. 57 12 – 15 พ.ค. 57	-แบบสังเกต -แบบสัมภาษณ์	ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหาร ส่วนตำบลบ้าน เสี้ยว ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหาร ส่วนตำบลบ้าน เสี้ยว	-ผู้นิเทศ -กลุ่มผู้ร่วม วิจัย -ผู้ให้ข้อมูล -ผู้นิเทศ
2. การปฏิบัติการ (Action) -จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ -ดำเนินการนิเทศภายใน	20-21 พ.ค. 57 10 มิ.ย. 15 ส.ค. 57	-แบบสังเกต -แบบบันทึก การนิเทศ ภายใน	องค์การบริหาร ส่วนตำบลบ้าน เสี้ยว ศูนย์พัฒนาเด็ก เล็กองค์การ บริหารส่วนตำบล บ้านเสี้ยว	-คณะวิทยากร -กลุ่มผู้ร่วม วิจัย -ผู้นิเทศ -กลุ่มผู้ร่วม วิจัย
3. การสังเกตการณ์ (Observation) -ติดตามและประเมินผล เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ระหว่างการพัฒนา	1 มิ.ย. 57 – 20 ส.ค. 57	-แบบสังเกต -แบบบันทึกการ นิเทศภายใน	ศูนย์พัฒนาเด็ก เล็กองค์การ บริหารส่วนตำบล บ้านเสี้ยว	-กลุ่มผู้ร่วม วิจัย -ผู้ให้ข้อมูล -ผู้นิเทศ
4. การสะท้อนกลับ (Reflection) - ดำเนินการสรุปผลการ พัฒนา	30 – 31 ส.ค. 57	-แบบสัมภาษณ์ -แบบประเมิน ความรู้ -แบบสังเกต	ศูนย์พัฒนาเด็ก เล็กองค์การ บริหารส่วนตำบล บ้านเสี้ยว	-กลุ่มผู้ร่วม วิจัย -ผู้ให้ข้อมูล -ผู้นิเทศ

ขั้นที่ 3 การสังเกตการณ์ (Observation) ประกอบด้วย

- 3.1 การสังเกตการณ์เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว
- 3.2 สังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา
- 3.3 บันทึกการนิเทศภายใน
- 3.4 สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

ขั้นที่ 4 การสะท้อนกลับ (Reflection)

การประเมินผล เรื่อง การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม ดำเนินการดังนี้

- 4.1 สัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
- 4.2 ประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ ของครูผู้ดูแลเด็ก ในใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
- 4.3 สังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
- 4.4 ร่วมกันหาข้อสรุปเพื่อการปรับปรุงและรายงานผล โดยกลุ่มผู้ร่วมวิจัย ได้ประชุม ร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม มีลักษณะดังนี้

1. แบบสอบถาม สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list)

ตอนที่ 2 สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และได้กำหนดน้ำหนักคะแนนดังนี้

5 หมายถึง ระดับสภาพ/ปัญหา/ความต้องการ มากที่สุด

4 หมายถึง ระดับของสภาพ/ปัญหา/ความต้องการ มาก

3 หมายถึง ระดับของสภาพ/ปัญหา/ความต้องการ ปานกลาง

2 หมายถึง ระดับของสภาพ/ปัญหา/ความต้องการ น้อย

1 หมายถึง ระดับของสภาพ/ปัญหา/ความต้องการ น้อยที่สุด

2. แบบสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ซึ่งทำการสังเกต 3 ครั้ง คือ ก่อนการพัฒนา ระหว่างการพัฒนา และหลังการพัฒนา เพื่อดูพัฒนาการใช้เกมการศึกษาของครูผู้ดูแลเด็กทุกระยะ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และได้กำหนดน้ำหนักคะแนนดังนี้

ระดับการปฏิบัติ 5 หมายถึง มากที่สุด

ระดับการปฏิบัติ 4 หมายถึง มาก

ระดับการปฏิบัติ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับการปฏิบัติ 2 หมายถึง น้อย

ระดับการปฏิบัติ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

3. แบบสัมภาษณ์แนวทางพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 สัมภาษณ์ผู้ร่วมวิจัยเกี่ยวกับการหาแนวทางพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

4. แบบสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และได้กำหนดน้ำหนักคะแนนดังนี้

ระดับการปฏิบัติ 5 หมายถึง มากที่สุด

ระดับการปฏิบัติ 4 หมายถึง มาก

ระดับการปฏิบัติ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับการปฏิบัติ 2 หมายถึง น้อย

ระดับการปฏิบัติ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

5. แบบบันทึกการนิเทศภายใน ในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และได้กำหนดน้ำหนักคะแนนดังนี้

ระดับการปฏิบัติ 5 หมายถึง มากที่สุด

ระดับการปฏิบัติ 4 หมายถึง มาก

ระดับการปฏิบัติ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับการปฏิบัติ 2 หมายถึง น้อย

ระดับการปฏิบัติ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

6. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และได้กำหนดน้ำหนักคะแนนดังนี้

ระดับการปฏิบัติ 5 หมายถึง มากที่สุด

ระดับการปฏิบัติ 4 หมายถึง มาก

ระดับการปฏิบัติ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับการปฏิบัติ 2 หมายถึง น้อย

ระดับการปฏิบัติ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

7. แบบสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า

นาหว้า จังหวัดนครพนม แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 สัมภาษณ์ความคิดเห็นของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

8. แบบประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และได้กำหนดน้ำหนักคะแนนดังนี้

ระดับคุณภาพ 5 หมายถึง มากที่สุด

ระดับคุณภาพ 4 หมายถึง มาก

ระดับคุณภาพ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับคุณภาพ 2 หมายถึง น้อย

ระดับคุณภาพ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

วิธีการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวิธีการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย รายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. แบบสอบถามสภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อมาสร้าง

แบบสอบถาม

1.2 สร้างแบบสอบถาม เพื่อใช้ในการสอบถามกลุ่มผู้ร่วมวิจัย

1.3 นำแบบสอบถามเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบ

ความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

1.4 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณา ตรวจสอบ เสนอแนะ ปรับปรุงแก้ไข และเพิ่มเติมประเด็นที่ยังไม่ครอบคลุม เพื่อให้ได้แบบสัมภาษณ์ที่สมบูรณ์ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

1.4.1 ดร.พจมาน ชำนาญกิจ กรรมการบริหารหลักสูตร ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิจัยหลักสูตรและการสอน อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

1.4.2 ดร. พนารัตน์ บุตรชารี ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านดอนตาลโนนสูง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สกลนคร เขต 1

1.4.3 นายเทอดศักดิ์ คำชนะ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโคกสะอาด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครพนมเขต 2

1.4.4 นางสุมาลี ปัญญาบุตร ตำแหน่ง ครูวิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านดอนแดง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต 2

1.4.5 นางดวงใจ บุญชาญ หัวหน้าส่วนการศึกษา องค์การบริหาร ส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

1.5 ได้ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency : IOC) ตั้งแต่ 0.80 – 1.00

1.6 ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

1.7 จัดพิมพ์ นำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

2. แบบสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการการใช้เกมการศึกษาเพื่อ พัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบล บ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 สร้างแบบสังเกต เพื่อใช้ในการสังเกตกลุ่มผู้ร่วมวิจัย

2.3 นำแบบสังเกตเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

2.4 นำแบบสังเกตที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญ ตามข้อ 1.4

เพื่อพิจารณา ตรวจสอบ เสนอแนะ ปรับปรุงแก้ไข และเพิ่มเติมประเด็นที่ยังไม่ครอบคลุม เพื่อให้ได้แบบสัมภาษณ์ที่สมบูรณ์

2.5 ได้ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency : IOC) เท่ากับ 1.00

2.6 ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามที่คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

2.7 จัดพิมพ์ นำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

3. แบบสัมภาษณ์แนวทางพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสร้างแบบสัมภาษณ์

3.2 สร้างแบบสัมภาษณ์เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ร่วมวิจัย

3.3 นำแบบสัมภาษณ์เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

3.4 นำแบบสัมภาษณ์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญ ตามข้อ 1.4 เพื่อพิจารณา ตรวจสอบ เสนอแนะ ปรับปรุงแก้ไข และเพิ่มเติมประเด็นที่ยังไม่ครอบคลุม เพื่อให้ได้แบบสัมภาษณ์ที่สมบูรณ์

3.5 ได้ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency : IOC) เท่ากับ 1.00

3.6 ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามที่คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

3.7 จัดพิมพ์ นำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

4. แบบสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2 สร้างแบบสังเกต เพื่อใช้ในการสังเกตกลุ่มผู้ร่วมวิจัย

4.3 นำแบบสังเกตเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

4.4 นำแบบสังเกตที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญ ตามข้อ 1.4 เพื่อพิจารณา ตรวจสอบ เสนอแนะ ปรับปรุงแก้ไข และเพิ่มเติมประเด็นที่ยังไม่ครอบคลุม เพื่อให้ได้แบบสังเกตที่สมบูรณ์

4.5 ได้ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency : IOC) เท่ากับ 1.00

4.6 ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามที่คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

4.7 จัดพิมพ์ นำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

5. แบบบันทึกการนิเทศภายใน ในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

5.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.2 สร้างแบบบันทึกการนิเทศภายใน เพื่อใช้ในการนิเทศกลุ่มผู้ร่วมวิจัย

5.3 นำแบบบันทึกการนิเทศภายใน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

5.4 นำแบบบันทึกการนิเทศภายใน ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญ ตามข้อ 1.4 เพื่อพิจารณา ตรวจสอบ เสนอแนะ ปรับปรุงแก้ไข และเพิ่มเติมประเด็นที่ยังไม่ครอบคลุม เพื่อให้ได้แบบบันทึกการนิเทศภายใน ที่สมบูรณ์

5.5 ได้ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency : IOC) ตั้งแต่ 0.80 – 1.00

5.6 ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามที่คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

5.7 จัดพิมพ์ นำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

6. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

6.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.2 สร้างแบบสังเกต เพื่อใช้ในการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็ก
ปฐมวัย

6.3 นำแบบสังเกตเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความ
ถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

6.4 นำแบบสังเกตที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญ ตามข้อ 1.4
เพื่อพิจารณา ตรวจสอบ เสนอแนะ ปรับปรุงแก้ไข และเพิ่มเติมประเด็นที่ยังไม่ครอบคลุม
เพื่อให้ได้แบบสังเกตที่สมบูรณ์

6.5 ได้ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ที่มีค่าดัชนีความ
สอดคล้อง (Index of Consistency : IOC) เท่ากับ 1.00

6.6 ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามที่คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

6.7 จัดพิมพ์ นำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

7. แบบสัมภาษณ์ กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการ
เรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว
อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

7.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสร้างแบบ
สัมภาษณ์

7.2 สร้างแบบสัมภาษณ์เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

7.3 นำแบบสัมภาษณ์เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความ
ถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

7.4 นำแบบสัมภาษณ์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญ ตามข้อ 1.4
เพื่อพิจารณา ตรวจสอบ เสนอแนะ ปรับปรุงแก้ไข และเพิ่มเติมประเด็นที่ยังไม่ครอบคลุม
เพื่อให้ได้แบบสัมภาษณ์ที่สมบูรณ์

7.5 ได้ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ที่มีค่าดัชนีความ
สอดคล้อง (Index of Consistency : IOC) เท่ากับ 1.00

7.6 ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามที่คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
เพื่อความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

7.7 จัดพิมพ์ นำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

8. แบบประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

8.1 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อมาสร้างแบบ ประเมิน

8.2 สร้างแบบประเมิน เพื่อใช้ในการสอบถามกลุ่มผู้ร่วมวิจัย

8.3 นำแบบประเมินเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความ ถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

8.4 นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญ ตามข้อ 1.4 เพื่อพิจารณา ตรวจสอบ เสนอแนะ ปรับปรุงแก้ไข และเพิ่มเติมประเด็นที่ยังไม่ครอบคลุม เพื่อให้ได้แบบสัมภาษณ์ที่สมบูรณ์

8.5 ได้ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ที่มีค่าดัชนีความ สอดคล้อง (Index of Consistency : IOC) ตั้งแต่ 0.80 – 1.00

8.6 ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

8.7 จัดพิมพ์ นำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

กลุ่มผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลโดยใช้เครื่องมือที่ร่วมกันสร้างขึ้นใช้เวลาใน การดำเนินการ ระหว่างเดือน พฤษภาคม 2557 ถึง เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2557โดยใช้ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้ง 8 ฉบับ ซึ่งมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลตาม กิจกรรมพัฒนา ดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูลโดยกลุ่มผู้ร่วมวิจัย ดำเนินการเก็บข้อมูลตามความมุ่ง หมายของการศึกษา ตั้งแต่ เดือน พฤษภาคม 2557 ถึง เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2557

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยกลุ่มผู้ร่วมวิจัย ตามขั้นตอนการวิจัยปฏิบัติการ แบบมีส่วนร่วม (PAOR) ซึ่งมี 4 ขั้นตอน

การวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมาย

การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากส่วนต่างๆ ดังนี้

1. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม และลงรหัสพร้อมตรวจสอบความถูกต้อง แล้วประมวลผลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list) วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

ตอนที่ 2 สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ทั้งโดยรวมและรายด้าน แปลผลโดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง สภาพ/ปัญหา/ความต้องการ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง สภาพ/ปัญหา/ความต้องการ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง สภาพ/ปัญหา/ความต้องการ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง สภาพ/ปัญหา/ความต้องการ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง สภาพ/ปัญหา/ความต้องการ น้อยที่สุด

2. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ แล้วประมวลผลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แปลผลโดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ น้อยที่สุด

3. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์แนวทางพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม มาสรุป ประมวลและ เรียบเรียงเขียนเป็นความเรียงตามหัวข้อของการสัมภาษณ์ โดยยึดกรอบแนวคิดการวิจัย

4. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการ อบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอ นาหว้า จังหวัดนครพนม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แปลผลโดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ น้อยที่สุด

5. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกการนิเทศภายใน ในการพัฒนาครู ผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนา เด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ซึ่งเป็นแบบ มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แปลผลโดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ น้อยที่สุด

6. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้อิงของเด็กปฐมวัยในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อิง ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แปลผลโดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง ระดับการปฏิบัติ น้อยที่สุด

7. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อิงสำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม มาสรุป ประมวลและเรียบเรียงเขียนเป็นความเรียงตามหัวข้อของการสัมภาษณ์ โดยยึดกรอบแนวคิดการวิจัย

8. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้อิง โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อิงสำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แปลผลโดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง ระดับคุณภาพ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง ระดับคุณภาพ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง ระดับคุณภาพ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง ระดับคุณภาพ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง ระดับคุณภาพ น้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ มีดังนี้

1. ค่าร้อยละ

2. ค่าเฉลี่ย (\bar{X})

3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

ผู้วิจัยดำเนินการจัดกระทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกการนิเทศภายใน และแบบประเมินความรู้ มารวบรวมและจัดเป็นหมวดหมู่ตามกรอบแนวคิดการวิจัย

2. ตรวจสอบคุณภาพ และความถูกต้องของข้อมูล โดยใช้เทคนิคการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation Tech) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความเที่ยงตรงและเชื่อถือได้ โดยผู้วิจัยเลือกใช้ 2 ด้าน คือ

2.1 หลักสามเส้า ด้านข้อมูล (Data Triangulation) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลหนึ่งจากบุคคลหนึ่งที่เกี่ยวข้องหลายคน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความเที่ยงตรงและเชื่อถือได้

2.2 หลักสามเส้า ด้านวิธี (Methodological Triangulation) เป็นการใช้เทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูลหลายวิธีการ เช่น เก็บรวบรวมข้อมูลจากการจดบันทึกประจำวันเพื่อให้มีความเที่ยงตรงและเชื่อถือได้

3. นำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลภายในกลุ่มและระหว่างกลุ่ม จัดกลุ่มให้เป็นหมวดหมู่ตามกรอบแนวคิดและความมุ่งหมายของการวิจัย

4. ระดับคุณภาพของการประเมินผล ประเมินตามเกณฑ์ (ผดุงเกียรติ บุพศิริ, 2553; อ้างอิงมาจาก บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 120 - 129) ดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

5. ประมวลผลและสรุปผล โดยนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบของการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษา เรื่องการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาวิเคราะห์ตามความมุ่งหมายของการวิจัย เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการ หาแนวทาง และติดตามผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดยได้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินงาน 4 ขั้นตอน คือ

- ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning)
- ขั้นที่ 2 การปฏิบัติการ (Action)
- ขั้นที่ 3 การสังเกตการณ์ (Observation)
- ขั้นที่ 4 การสะท้อนกลับ (Reflection)

ผลการดำเนินการพัฒนาในวงรอบที่ 1

ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning)

การศึกษารูปแบบในการดำเนินงานเพื่อพัฒนาศักยภาพของครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. การศึกษาวิเคราะห์เพื่อหาสาเหตุร่วมกันระหว่างครูผู้ดูแลเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

เกี่ยวกับปัญหาในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนการเรีเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า

1.1 ครูผู้ดูแลเด็ก ยังขาดความรู้ความเข้าใจในการนำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อสำหรับเด็กปฐมวัย

1.2 ครูผู้ดูแลเด็กยังขาดความเชื่อมั่นในการเลือกเกมการศึกษาจะนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้อสำหรับเด็กปฐมวัย

1.3 ครูผู้ดูแลเด็กทำหน้าที่พิเศษนอกเหนือจากการสอน จึงทำให้ไม่มีเวลาในการติดตามผลการพัฒนาการเรียนรู้อของเด็กปฐมวัยได้อย่างต่อเนื่อง

2. ศึกษาสภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อสำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งมีเนื้อหาถ่วงถึงสภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อสำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ซึ่งผู้วิจัยได้สอบถามด้วยตนเองในวันที่ 1 – 5 พฤษภาคม 2557 ผลจากการสอบถาม มีดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นครูผู้ดูแลเด็กทุกคนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ซึ่งมีทั้งหมด 11 คน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามปรากฏดังตาราง 3

ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
1.1 ชาย	1	9.09
1.2 หญิง	10	90.91

ตาราง 3 (ต่อ)

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
2. อายุ		
2.1 ระหว่าง 20-25 ปี	1	9.09
2.2 ระหว่าง 26-30 ปี	2	18.18
2.3 ระหว่าง 31-35 ปี	5	45.46
2.4 อายุ 36 ปีขึ้นไป	3	27.27
3. วุฒิการศึกษา		
3.1 ปริญญาตรีปฐมวัย	8	72.73
3.2 กำลังศึกษาปริญญาโท	3	27.27
3.3 อื่นๆ	-	-
4. ประสบการณ์สอนหรืออายุราชการในการปฏิบัติงานในตำแหน่งครูผู้ดูแลเด็กและปฐมวัย		
4.1 ต่ำกว่า 10 ปี		
4.2 10-20 ปี	8	72.73
4.3 มากกว่า 20 ปี	3	27.27
	-	-
5. ผ่านการอบรมเกี่ยวกับการใช้เกมการศึกษาสำหรับพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย		
5.1 เคยผ่านการอบรม	-	-
5.2 ไม่เคยผ่านการอบรม	11	100.00

จากตาราง 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของครูผู้ดูแลเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม พบว่า ส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง ร้อยละ 90.91 อายุระหว่าง 31-35 ปี ร้อยละ 45.46 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ร้อยละ 72.73 มีประสบการณ์การสอนหรือการปฏิบัติงานในตำแหน่งครูผู้ดูแลเด็ก ต่ำกว่า 10 ปี ร้อยละ 72.73 และทุกคนไม่เคยผ่านการอบรมเกี่ยวกับการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย คิดเป็นร้อยละ 100.00

ตอนที่ 2 สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก
ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก
องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม จากการสอบถาม ครู
ผู้ดูแลเด็กทั้ง 11 คน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดัง ตารางที่ 4 – 6

ตาราง 4 สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกม
การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก
องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัด
นครพนม โดยรวมและรายด้าน

การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา	ระดับสภาพ			ระดับปัญหา			ระดับความต้องการ		
	\bar{X}	S.D	แปลความ	\bar{X}	S.D	แปลความ	\bar{X}	S.D	แปลความ
ด้านความรู้ความเข้าใจ ของครูผู้ดูแลเด็ก	2.20	0.43	น้อย	4.50	0.42	มาก	4.59	0.11	มากที่สุด
ด้านทักษะการจัดการ เรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก	2.18	0.40	น้อย	3.99	0.26	มาก	4.80	0.37	มากที่สุด
โดยรวม	2.19	0.42	น้อย	4.25	0.34	มาก	4.70	0.24	มากที่สุด

จากตาราง 4 ผลการวิเคราะห์ สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการ
พัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ใน
ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัด
นครพนม พบว่า

ระดับสภาพ โดยรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.19$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า
ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก อยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.20$) ด้านทักษะการ
จัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก ด้านอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.18$)

ระดับปัญหา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$) ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก ด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.99$)

ระดับความต้องการ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$) ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก ด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$)

ตาราง 5 สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกม การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก รายข้อ

การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา	ระดับสภาพ			ระดับปัญหา			ระดับความต้องการ		
	\bar{X}	S.D	แปลความ	\bar{X}	S.D	แปลความ	\bar{X}	S.D	แปลความ
1. มีความรู้ความเข้าใจ ในความหมายของเกม การศึกษาสำหรับเด็ก	2.00	0.46	น้อย	4.30	0.47	มาก	4.15	0.59	มาก
2. มีความรู้ความเข้าใจ ในประเภทของเกม การศึกษาสำหรับเด็ก	1.95	0.22	น้อย	4.00	0.00	มาก	4.15	0.59	มาก
3. มีความรู้ความเข้าใจ ในประโยชน์ของเกม การศึกษาสำหรับเด็ก	2.20	0.41	น้อย	4.25	0.44	มาก	4.20	0.52	มาก
4. มีความรู้ความเข้าใจ หลักการจัดกิจกรรมเกม การศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็ก	1.90	0.31	น้อย	4.50	0.51	มาก	4.85	0.37	มากที่สุด

ตาราง 5 (ต่อ)

การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา	ระดับสภาพ			ระดับปัญหา			ระดับความต้องการ		
	\bar{X}	S.D	แปลความ	\bar{X}	S.D	แปลความ	\bar{X}	S.D	แปลความ
5. มีความรู้ความเข้าใจ ในเนื้อหาของเกม การศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็ก	1.90	0.31	น้อย	4.35	0.49	มาก	5.00	0.00	มากที่สุด
6. มีความรู้ความเข้าใจ ในลักษณะที่ดีของเกม การศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็ก	2.10	0.31	น้อย	3.90	0.45	มาก	3.80	0.52	มาก
7. มีความรู้ความเข้าใจ ในการนำเกมการศึกษา ไปใช้เพื่อพัฒนาการ เรียนรู้สำหรับเด็ก	2.70	0.47	ปานกลาง	4.56	0.39	มากที่สุด	4.00	0.56	มาก
8. มีความรู้เกี่ยวกับ แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับเกม การศึกษาสำหรับเด็ก	2.15	0.37	น้อย	3.95	0.51	มาก	4.05	0.39	มาก
9. เห็นคุณค่าของเกม การศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็ก	2.55	0.76	ปานกลาง	4.15	0.49	มาก	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 5 (ต่อ)

การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา	ระดับสภาพ			ระดับปัญหา			ระดับความต้องการ		
	\bar{X}	S.D	แปลความ	\bar{X}	S.D	แปลความ	\bar{X}	S.D	แปลความ
10.ศึกษาเอกสาร ตำรา ผลงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง กับความรู้ความเข้าใจใน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็ก	2.30	0.57	น้อย	4.20	0.41	มาก	5.00	0.00	มากที่สุด
11.สืบค้นระบบเครือข่าย คอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้ ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง	2.25	0.44	น้อย	4.25	0.44	มาก	5.00	0.00	มากที่สุด
12. บุคลากรและผู้เชี่ยวชาญให้ความรู้ และคำแนะนำในการนำ เกมการศึกษาไปใช้เพื่อ พัฒนาการเรียนรู้ สำหรับเด็ก	2.30	0.47	น้อย	4.00	0.45	มาก	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	2.20	0.43	น้อย	4.50	0.42	มาก	4.59	0.11	มากที่สุด

จากตาราง 5 ผลการวิเคราะห์ สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก รายชื่อ พบว่า

ระดับสภาพด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก โดยรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.20$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับน้อย มีเพียง 2 ข้อ อยู่ในระดับปานกลาง คือ ข้อ 7 มีความรู้ความเข้าใจในการนำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก และข้อ 9 เห็นคุณค่าของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็ก

ระดับปัญหาด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก มีเพียง 1 ข้อ อยู่ในระดับมากที่สุด คือ ข้อ 7 มีความรู้ความเข้าใจในการนำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก

ระดับความต้องการด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 6 ข้อ คือข้อ คือ ข้อ 4 มีความรู้ความเข้าใจหลักการจัดกิจกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็ก ข้อ 5 มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็ก ข้อ 9 เห็นคุณค่าของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็ก ข้อ 10 ศึกษาเอกสาร ตำรา ผลงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับความรู้อความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก ข้อ 11 สืบค้นระบบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และข้อ 12 บุคลากรและผู้เชี่ยวชาญ ให้ความรู้และคำแนะนำในการนำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก ส่วนข้อที่เหลืออยู่ในระดับมาก

ตาราง 6 สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกม การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก รายข้อ

การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา	ระดับสภาพ			ระดับปัญหา			ระดับความต้องการ		
	\bar{X}	S.D	แปลความ	\bar{X}	S.D	แปลความ	\bar{X}	S.D	แปลความ
13. กำหนดแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	2.00	0.00	น้อย	4.00	0.00	มาก	4.15	0.59	มาก
14. กำหนดแผนการปฏิบัติงานและงบประมาณเพื่อสนับสนุนการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	1.95	0.22	น้อย	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
15. จัดหาสื่อ วัสดุ อุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ เพื่อส่งเสริมการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	2.20	0.41	น้อย	3.90	0.45	มาก	4.20	0.41	มาก

ตาราง 6 (ต่อ)

การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา	ระดับสภาพ			ระดับปัญหา			ระดับความต้องการ		
	\bar{X}	S.D	แปลความ	\bar{X}	S.D	แปลความ	\bar{X}	S.D	แปลความ
16. จัดหาเอกสาร หนังสือหรือตำรา ผลงานวิจัยต่างๆ ที่ เกี่ยวกับเกมการศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อให้ครูผู้ดูแลเด็ก สามารถนำไปปรับใช้เพื่อ พัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็ก	1.90	0.31	น้อย	4.25	0.44	มาก	5.00	0.00	มากที่สุด
17. มีการนิเทศภายใน ติดตามผลการปฏิบัติ งาน และให้คำแนะนำ ในเรื่องการใช้เกม การศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็กจาก ผู้เชี่ยวชาญ	1.90	0.31	น้อย	3.65	0.49	มาก	3.85	0.67	มาก
18. เผยแพร่ผลงานการใช้ เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็ก ไป ยังศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก อื่นๆ ที่อยู่นอกเขต	2.15	0.37	น้อย	4.00	0.46	มาก	4.05	0.39	มาก

ตาราง 6 (ต่อ)

การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา	ระดับสภาพ			ระดับปัญหา			ระดับความต้องการ		
	\bar{X}	S.D	แปลความ	\bar{X}	S.D	แปลความ	\bar{X}	S.D	แปลความ
19. ปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน เพื่อให้เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กโดยใช้เกมการศึกษา	2.70	0.47	ปานกลาง	3.85	0.37	มาก	4.00	0.56	มาก
20. ให้ความสำคัญในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กครบทุกๆ ด้าน	2.55	0.76	ปานกลาง	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	2.18	0.40	น้อย	3.99	0.26	มาก	4.80	0.37	มากที่สุด

จากตาราง 6 ผลการวิเคราะห์ สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก รายข้อ พบว่า

ระดับสภาพด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก โดยรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.18$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับน้อย มีเพียง 2 ข้ออยู่ในระดับปานกลาง คือ ข้อ 19 ปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน เพื่อให้เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กโดยใช้เกมการศึกษา และข้อ 20 ให้ความสำคัญในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กครบทุกๆ ด้าน

ระดับปัญหาด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.99$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก มีเพียง 2 ข้อ

อยู่ในระดับปานกลาง คือ ข้อ 14 กำหนดแผนการปฏิบัติงานและงบประมาณเพื่อสนับสนุนการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็ก และข้อ 20 ให้ความสำคัญในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กครบทุกๆ ด้าน

ระดับความต้องการด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$) เมื่อพิจารณารายชื่อพบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากที่สุด มีเพียง 3 ข้อ อยู่ในระดับมากที่สุด คือ ข้อ 14 กำหนดแผนการปฏิบัติงานและงบประมาณเพื่อสนับสนุนการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็ก ข้อ 16 จัดหาเอกสารหนังสือหรือตำรา ผลงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวกับเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อให้ครูผู้ดูแลเด็กสามารถนำไปปรับใช้เพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็ก และข้อ 20 ให้ความสำคัญในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กครบทุกๆ ด้าน

3. สังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก จำนวน 11 คน ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ครั้งที่ 1 ก่อนการพัฒนา โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ในวันที่ 6 – 10 พฤษภาคม 2557 ผลการสังเกตปรากฏดังตาราง 7

ตาราง 7 ผลการสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

รายการสังเกต	\bar{X}	S.D	แปลความ
1. จัดเตรียมอุปกรณ์ และสื่อที่ใช้ประกอบการเล่นเกมการศึกษาให้พร้อมก่อนการเล่นเกมการศึกษา	2.40	0.44	น้อย
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมการศึกษาทุกคน	2.20	0.83	น้อย
3. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดเก็บอุปกรณ์ และรักษาสื่อที่ใช้ในการเล่นเกมการศึกษาเสมอ	2.00	0.73	น้อย
4. เลือกเกมการศึกษาได้เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้ และสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน	1.60	0.68	น้อย

ตาราง 7 (ต่อ)

รายการสังเกต	\bar{X}	S.D	แปลความ
5. ใช้เกมการศึกษาที่หลากหลายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และบรรลุมิติวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้	2.40	0.68	น้อย
6. ประเมินผลใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยหลังจากการจัดกิจกรรม	2.60	0.51	ปานกลาง
รวมเฉลี่ย	2.20	0.65	น้อย

จากตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ครูผู้ดูแลเด็กมีพฤติกรรมในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดยรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.20$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับน้อย มีเพียง 1 ข้อ อยู่ในระดับ ปานกลาง คือ ข้อ 6 ประเมินผลใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยหลังจากการจัดกิจกรรม

4. กำหนดแนวทางพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

เมื่อได้ทราบสภาพ ปัญหาและความต้องการในการดำเนินการพัฒนาศักยภาพของครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยแล้ว ผู้ร่วมวิจัยร่วมกันประชุมเพื่อหาแนวทางพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กและรูปแบบการพัฒนา ตลอดจนร่วมกันวางแผนนิเทศ ติดตาม ระหว่างการดำเนินการพัฒนาครู ซึ่งผู้วิจัยได้สัมภาษณ์โดยใช้แบบสัมภาษณ์ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับแนวทางการดำเนินงานพัฒนาศักยภาพครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ผลที่คาดหวังรูปแบบของการพัฒนา และแนวทางการนิเทศติดตาม ประเมินผล โดยผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ด้วยตนเองในวันที่ 12 – 15 พฤษภาคม 2557 ผลการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ผู้ร่วมวิจัยมีความต้องการที่จะพัฒนาตนเองในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย มีความต้องการให้มีการอบรมเชิงปฏิบัติการ โดยเชิญวิทยากรที่มีความรู้ความสามารถในด้านการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย และ

ต้องการให้มีระบบการนิเทศภายใน เพื่อติดตามผลอย่างต่อเนื่อง ไม่น้อยกว่าภาคเรียนละ 2 ครั้ง ดังนี้

“... แนวทางการพัฒนาศักยภาพของครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ควรมีการจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการโดยเชิญวิทยากรผู้ที่มีความรู้ความสามารถด้านการใช้เกมการศึกษามาเป็นผู้ให้ความรู้ เพราะเกมการศึกษาเป็นสิ่งที่ช่วยเสริมสร้างและปรับพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของเด็กเล็กให้ดียิ่งขึ้น จึงเป็นผลดีต่อการปฏิบัติงานด้านการสอนอย่างมากเพราะครูผู้ดูแลเด็กจะได้มีความรู้ความสามารถและเกิดความคิดสร้างสรรค์ที่จะคิดค้นเกมการศึกษาใหม่ๆ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเล็ก และทำให้เด็กเล็กสนใจ และมีพัฒนาการเรียนรู้ด้านต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น สำหรับการนิเทศนั้น ควรมีการนิเทศอย่างต่อเนื่อง ไม่น้อยกว่าภาคเรียนละ 2 ครั้ง...”

(สุนันทา สุวรรณพันธ์, สัมภาษณ์, 2557)

“...แนวทางการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ต้องมีการอบรมเชิงปฏิบัติการจริงจากวิทยากรที่มีความรู้ความชำนาญด้านการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์กัน เพราะครูผู้ดูแลเด็กแต่ละคนก็มีความสามารถและประสบการณ์ที่แตกต่างกัน เมื่อมีการอบรมเชิงปฏิบัติการอย่างจริงจัง และมีการนำไปใช้อย่างจริงจังต่อเนื่อง จะช่วยทำให้เด็กเล็กมีพัฒนาการเรียนรู้ในทุกๆ ด้านดีขึ้น เกมการศึกษาที่เลือกใช้นั้นต้องเหมาะสมและทำให้เด็กเล็กรู้สึกสนุกสนาน และพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กทุกๆ ด้าน สำหรับรูปแบบการนิเทศควรเป็นแบบสังเกต สัมภาษณ์ หรือสอบถาม โดยนิเทศทั้งในระหว่างการดำเนินการพัฒนาและหลังการพัฒนาอย่างน้อยภาคเรียนละ 2 ครั้ง...”

(มะลิษา จันดี, สัมภาษณ์, 2557)

“...แนวทางการพัฒนาศักยภาพของครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยอยากให้มีการอบรมเชิงปฏิบัติการจริงให้ครูผู้ดูแลเด็กได้ใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กในทุกๆ ด้าน โดยเชิญวิทยากรที่มีความรู้ความสามารถและทักษะ มาอบรมและให้ความรู้ รวมทั้งมีเกมการศึกษาตัวอย่างต่างๆ

เพื่อให้ครูผู้ดูแลเด็กสามารถนำไปปรับใช้ได้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กเล็ก เพราะเกมการศึกษาเป็นการให้เด็กได้ร่วมทำกิจกรรมทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม ส่งเสริมทั้งพัฒนาการด้านสติปัญญาและการอยู่ร่วมกันส่วนแนวทางนิเทศนั้นควรเป็นไปอย่างต่อเนื่องและจริงจัง เพื่อครูจะได้เห็นความสำคัญของการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย และมีการนำไปใช้อย่างจริงจังคิดค้นเกมการศึกษาใหม่ๆ เพื่อกระตุ้นให้เด็กๆ สนใจ สนุกสนานและมีพัฒนาการการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ควรมีการนิเทศอย่างน้อยภาคเรียนละ 2 ครั้ง ...”

(ไพจิตร คำชนะ, สัมภาษณ์, 255)

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ร่วมกันกำหนดแนวทางในการพัฒนา ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 จัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้ความรู้กับคณะครูผู้ดูแลเด็กเกี่ยวกับ

1. ความรู้เบื้องต้น ทัวไปเกี่ยวกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
2. แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับเกมการศึกษา
3. การคิดค้นเกมการศึกษา และนำเกมการศึกษาไปใช้
4. การประเมินผลการนำเกมการศึกษาไปใช้ และแนวทางในการพัฒนาเกมการศึกษา

กิจกรรมที่ 2 การนิเทศภายใน เป็นการให้คำปรึกษา ตรวจสอบและประเมินผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยของครูผู้ดูแลเด็กที่เข้าร่วมโครงการ พร้อมสะท้อนผลการปฏิบัติงานเพื่อปรับปรุงแก้ไข

ผลการวางแผนปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพของครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยทีมงานจัดทำแผนปฏิบัติการประกอบด้วย

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1. นางดวงใจ บุญชาญ | ประธานกรรมการ |
| 2. ครูผู้ดูแลเด็ก | กรรมการ |
| 3. นางมะลิษา จันใด | กรรมการและเลขานุการ |

โดยคณะกรรมการชุดดังกล่าวมีบทบาทหน้าที่ ดังนี้

1. เขียนโครงการพัฒนาศักยภาพของครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยระบุรายละเอียดขององค์ประกอบต่างๆ ของ

โครงการให้ครบถ้วน ได้แก่ ชื่อโครงการ ที่มาและความสำคัญ วัตถุประสงค์ กิจกรรมและวิธีดำเนินการ วิธีการติดตามและตรวจสอบผลการปฏิบัติงาน กำหนดการปฏิบัติงานงบประมาณที่ใช้และผู้รับผิดชอบโครงการ

2. เสนอนายกองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว เพื่อขออนุมัติโครงการ
3. ปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ที่ระบุไว้ในโครงการตามปฏิทินการปฏิบัติงาน
4. ติดตามและตรวจสอบผลการปฏิบัติงาน โดยประสานความร่วมมือกับคณะกรรมการติดตามและประเมินโครงการ
5. วางแผนและปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ตามข้อเสนอแนะของกรรมการติดตามและประเมินโครงการ
6. ตั้งทีมงานติดตามและประเมินผลโครงการพัฒนาศักยภาพของครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย (คณะกรรมการติดตามและประเมินผล)

จากการประชุมคณะครูผู้ดูแลเด็กที่เข้าร่วมโครงการเพื่อให้การดำเนินเป็นไปอย่างมีระบบ จึงได้แต่งตั้งคณะกรรมการติดตามและประเมินโครงการพัฒนาศักยภาพของครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย รายละเอียดดังต่อไปนี้

- | | |
|---------------------------|---------------------|
| 1. นางดวงใจ บุญชาญ | ประธานกรรมการ |
| 2. นางสุนันทา สุวรรณพันธ์ | กรรมการ |
| 3. นางมะลิษา จันได | กรรมการและเลขานุการ |

โดยคณะกรรมการชุดดังกล่าวมีบทบาทหน้าที่ดังนี้

1. กำหนดหลักการและแนวคิด รูปแบบวัตถุประสงค์ของการติดตามประเมินโครงการ
2. ระบุสิ่งที่ต้องการประเมิน ตัวชี้วัด ข้อมูลที่ใช้ แหล่งข้อมูลวิธีเก็บรวบรวมข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ วิธีวิเคราะห์ข้อมูล และการแปลผล
3. จัดทำกำหนดการติดตามและประเมินโครงการ
4. ดำเนินการติดตามและประเมินโครงการตามกำหนดการที่วางแผนไว้
5. ให้ข้อมูลย้อนกลับและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขแก่ผู้รับผิดชอบโครงการหรือผู้ที่เกี่ยวข้องในแต่ละกิจกรรมของโครงการ

6. ประเมินสรุปโครงการ

กำหนดการปฏิบัติงานโครงการพัฒนาศักยภาพครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ดังตาราง 8

ตาราง 8 กำหนดการปฏิบัติงานโครงการพัฒนาศักยภาพครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

กิจกรรม	ระยะเวลา	สถานที่	ผู้รับผิดชอบ
1. จัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับครูผู้ดูแลเด็กที่เข้าร่วมโครงการเกี่ยวกับ “การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย” พร้อมทั้งมอบเกียรติบัตรแก่ครูผู้ดูแลเด็กที่ผ่านการอบรม	20 – 21 พ.ค. 57	องค์การบริหารส่วน ตำบลบ้านเสียว	ทีมงาน ดำเนินการวิจัย และผู้วิจัย
2. ปฏิบัติการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย	1 มิ.ย. 57 – 20 ส.ค. 57	ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วน ตำบลบ้านเสียว	คณะกรรมการ ติดตามและ ประเมินผล
3. ให้คำปรึกษา ติดตามและตรวจสอบประเมินผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ของครูผู้ดูแลเด็กที่เข้าร่วมโครงการพร้อมกับสะท้อนผลการปฏิบัติงานเพื่อปรับปรุงแก้ไข	10 มิ.ย. 57 – 15 ส.ค. 57	องค์การบริหารส่วน ตำบลบ้านเสียว	ทีมงาน ดำเนินการวิจัย และผู้วิจัย
4. จัดประชุมสมาชิกที่เข้าร่วมโครงการเพื่อสรุปผลการดำเนินงานรับฟังข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะแผนการพัฒนาตนเอง	30 – 31 ส.ค. 57	ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วน ตำบลบ้านเสียว	ทีมงาน ดำเนินการวิจัย และผู้วิจัย

1. งบประมาณที่ใช้ ใช้งบประมาณขององค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว จำนวน 20,000 บาท โดยมีรายจ่ายดังนี้

ค่าวิทยากร	5,400 บาท
ค่าอาหาร/อาหารว่าง/เครื่องดื่ม	10,000 บาท
ค่าวัสดุ/อุปกรณ์	4,600 บาท

2. ผู้รับผิดชอบโครงการ คือ กลุ่มผู้ร่วมวิจัย ผลการร่างระบบนิเทศติดตาม การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ตามแผนปฏิบัติการ คณะกรรมการนิเทศติดตาม ประกอบด้วย

1. นางดวงใจ บุญชาญ	ประธานกรรมการ
2. นางสุนันทา สุวรรณพันธ์	กรรมการ
3. นางมะลิษา จันใด	กรรมการและเลขานุการ

โดยคณะกรรมการดังกล่าวมีบทบาท ดังนี้

นิเทศ ติดตามให้คำปรึกษาคณะครูผู้ดูแลเด็กระหว่างดำเนินการใช้เกม การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีกำหนดระยะเวลานิเทศ ทั้งสิ้น 3 ครั้ง ดังนี้

ครั้งที่ 1 ติดตามการสำรวจและการวิเคราะห์ปัญหาเพื่อทำการวิจัยและ การกำหนดวิธีการ ระหว่างวันที่ 10-14 มิถุนายน 2557

ครั้งที่ 2 ติดตามกระบวนการนำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับเด็กปฐมวัย ระหว่างวันที่ 10-14 กรกฎาคม 2557

ครั้งที่ 3 ติดตามและประเมินการนำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการ เรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย และสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล ระหว่างวันที่ 10-15 สิงหาคม 2557

ขั้นที่ 2 การปฏิบัติการ (Action)

1. ได้ดำเนินการตามแผนปฏิบัติการ โดยจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ การ พัฒนาศักยภาพครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก ปฐมวัย ระหว่างวันที่ 20 - 21 พฤษภาคม 2557 ณ องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว

โดยได้เชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งมีผลงานระดับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านสื่อการเรียนรู้อุปกรณ์ ดังนี้

วิทยากรท่านที่ 1 นางสาวมาลี ปัญญาบุตร ตำแหน่ง ครูวิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านดอนแดง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครพนม เขต 2

วิทยากรท่านที่ 2 นางดวงใจ บุญชาญ หัวหน้าส่วนการศึกษา องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

โดยมีรายละเอียดการอบรมดังตาราง 9

ตาราง 9 ตารางการอบรมเชิงปฏิบัติการ การพัฒนาศักยภาพครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

วันที่	เวลา	กิจกรรม	ผู้รับผิดชอบ
20 พ.ค. 57	08.30 น.	ลงทะเบียนผู้เข้ารับการฝึกอบรม	ผู้วิจัย
	09.00 น.	พิธีเปิดและการบรรยายพิเศษนโยบายขององค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว ด้านการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก และหลักการแนวคิดจุดประสงค์โครงการอบรมในครั้งนี้	นายกองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว
	10.30 น.	พักรับประทานอาหารว่าง	ผู้วิจัย
	10.45 น.- 12.00 น.	ความรู้เบื้องต้น ทัวไปเกี่ยวกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย	วิทยากรท่านที่ 1
	12.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน	ผู้วิจัย
	13.00 น.- 15.00 น.	แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับเกมการศึกษา	วิทยากรท่านที่ 1
	15.00 น.	พักรับประทานอาหารว่าง	ผู้วิจัย
	15.15 น.- 16.30 น.	ตัวอย่างเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย	วิทยากรท่านที่ 1

ตาราง 9 (ต่อ)

วันที่	เวลา	กิจกรรม	ผู้รับผิดชอบ
21 พ.ค. 57	09.00 น.	การคิดค้นเกมการศึกษาและนำเกมการศึกษาไปใช้	วิทยากรท่านที่ 2
	10.30 น.	พักรับประทานอาหารว่าง	ผู้วิจัย
	10.45 น.- 12.00 น.	การคิดค้นเกมการศึกษาและนำเกมการศึกษาไปใช้	วิทยากรท่านที่ 2
	12.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน	ผู้วิจัย
	13.00 น.- 15.00 น.	การประเมินผลการนำเกมการศึกษาไปใช้ และ แนวทางในการพัฒนาเกมการศึกษา	วิทยากรท่านที่ 2
	15.00 น.	พักรับประทานอาหารว่าง	ผู้วิจัย
	15.15 น.- 16.30 น.	สรุปซักถามและพิธีปิด	วิทยากรและ ผู้วิจัย

2. ดำเนินการนิเทศภายใน โดยผู้นิเทศได้แก่ นางสาวมาลี ปัญญาบุตร ตำแหน่ง ครูวิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านดอนแดง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษานครพนม เขต 2 และนางดวงใจ บุญชาญ หัวหน้าส่วนการศึกษา องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเลี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม เพื่อให้การดำเนินการพัฒนา ครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์ พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเลี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ดำเนินไปอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ครูผู้ดูแลเด็กมีทักษะความรู้ ความสามารถในการผลิตและ การใช้เกมการศึกษา โดยผู้นิเทศทำการนิเทศครูผู้ดูแลเด็ก ตามตารางการนิเทศติดตามผล โดยให้คำแนะนำ คำปรึกษา ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ดังตาราง 10

ตาราง 10 ตารางการนิเทศภายในเพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

ว/ด/ป	ผู้รับการนิเทศ	ผู้นิเทศ
10 มิ.ย. 57	- นางสุนันทา สุวรรณพันธ์	- นางสุมาลี ปัญญาบุตร
10 ก.ค. 57	- นางอัญมรินทร์ อุณาพรหม	- นางดวงใจ บุญชาญ
10 ส.ค. 57	ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด	
11 มิ.ย. 57	-นางมะลิษา จันได	- นางสุมาลี ปัญญาบุตร
11 ก.ค. 57	-นางอนงค์ คะสุตใจ	- นางดวงใจ บุญชาญ
11 ส.ค. 57	-นางฉวีวรรณ ปาข้างสูง	
	ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนแดง	
12 มิ.ย. 57	-นางสาวไพจิตร คำชนะ	- นางสุมาลี ปัญญาบุตร
12 ก.ค. 57	-นางสวรรคต์ ชรรคร	- นางดวงใจ บุญชาญ
13 ส.ค. 57	ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านเสี้ยว	
13 มิ.ย. 57	-นางสมพร นาชะมิน	- นางสุมาลี ปัญญาบุตร
13 ก.ค. 57	-นางสำรอง ประจัน	- นางดวงใจ บุญชาญ
14 ส.ค. 57	ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหนองโอง	
14 มิ.ย. 57	-นางลัดดา พวงพัว	- นางสุมาลี ปัญญาบุตร
14 ก.ค. 57	-นางรัศมี เสนสุข	- นางดวงใจ บุญชาญ
15 ส.ค. 57	ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนพะธาย	

โดยมีรายละเอียดในการนิเทศภายในดังนี้ ดังนี้

ครั้งที่ 1 ติดตามการสำรวจและการวิเคราะห์ปัญหาเพื่อทำการวิจัยและการกำหนดวิธีการ ระหว่างวันที่ 10-14 มิถุนายน 2557

ครั้งที่ 2 ติดตามกระบวนการนำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ระหว่างวันที่ 10-14 กรกฎาคม 2557

ครั้งที่ 3 ติดตามและประเมินการนำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย และสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล ระหว่างวันที่ 10-15 สิงหาคม 2557

ขั้นที่ 3 การสังเกตการณ์ (Observation)

1. สังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดยมีแบบสังเกตซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบความสอดคล้องแล้ว ผลจากการสังเกต ปรากฏผลดังนี้

1.1 ภาพรวมของการอบรมเชิงปฏิบัติการ ด้านเอกสารประกอบการฝึกอบรม มีความพร้อมเพราะผู้วิจัยได้ร่วมปรึกษากับวิทยากร ในการจัดทำเอกสารให้มีเนื้อหาที่ครอบคลุมสำหรับการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ส่วนวิทยากรได้รับความร่วมมือด้วยดี วิทยากรได้เตรียมความพร้อมในการอบรมดีมาก กิจกรรมระหว่างดำเนินการอบรมเชิงปฏิบัติการ คณะผู้เข้ารับการอบรมมีความกระตือรือร้นในการเข้ารับการอบรม และมาลงทะเบียนอบรมโดยตรงต่อเวลา มีตัวแทนจากผู้ปกครองเด็กเล็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียวเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในครั้งนี้ จำนวน 24 คน ประธานในพิธี ตัวแทนจากผู้อำนวยการโรงเรียนใกล้เคียง ตัวแทนจากสมาชิกสภาองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียวและตัวแทนคณะกรรมการศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก เข้าร่วมพิธีเปิดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยพร้อมเพรียงกัน บรรยากาศในการอบรมเชิงปฏิบัติการ เป็นไปด้วยความเรียบร้อย เอกสารและสื่อที่ใช้ในการอบรมมีความพร้อมสมบูรณ์

1.2 เนื้อหาสาระของการอบรมเชิงปฏิบัติการ การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ในครั้งนี้ประกอบด้วย

1.2.1 ความรู้เบื้องต้น ทัวไปเกี่ยวกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

1.2.2 แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับเกมการศึกษา

1.2.3 การคิดค้นเกมการศึกษา และนำเกมการศึกษาไปใช้

1.2.4 การประเมินผลการนำเกมการศึกษาไปใช้ และแนวทางในการพัฒนาเกมการศึกษา

กิจกรรมพัฒนาตนเองระหว่างการลงมือปฏิบัติการออกแบบเกมการศึกษา และการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ปรากฏดังตาราง 11

ตาราง 11 พฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

รายการสังเกต	ระดับการปฏิบัติ (N=11)		
	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. เข้าอบรมตรงเวลา	4.14	0.38	มาก
2. เสนอความคิดเห็นและซักถามในข้อที่สงสัย	4.29	0.49	มาก
3. ร่วมกิจกรรมด้วยความกระตือรือร้น	5.00	0.00	มากที่สุด
4. สนใจในกิจกรรมการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
5. ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองทุกขั้นตอน	5.00	0.00	มากที่สุด
6. ทำกิจกรรมครบถ้วน	5.00	0.00	มากที่สุด
7. ให้คำแนะนำและช่วยเหลือเพื่อนการปฏิบัติจริง	4.29	0.49	มาก
8. ยอมรับความสามารถของเพื่อนคนอื่นๆ	4.43	0.00	มาก
9. มีความสุขในการอบรม	5.00	0.00	มากที่สุด
10. คิดเกมการศึกษาใหม่ๆ ได้อย่างน้อย 1 เกม	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.72	0.19	มากที่สุด

จากตาราง 11 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ร่วมวิจัย เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาศักยภาพในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยของผู้เข้าร่วมวิจัยพบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้ออยู่ในระดับมากที่สุด 6 ข้อคือ ร่วมกิจกรรมด้วยความกระตือรือร้น สนใจในกิจกรรมการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ลงมือปฏิบัติตามขั้นตอน ทำกิจกรรมครบถ้วน มีความสุขในการอบรมการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย สำหรับข้ออื่นๆ อยู่ในระดับมาก

2. สังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก จำนวน 11 คน ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ครั้งที่ 2 ระหว่างการพัฒนา โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ในวันที่ 16 – 20 กรกฎาคม 2557 ผลการสังเกตปรากฏดังตาราง 12

ตาราง 12 ผลการสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

รายการสังเกต	\bar{X}	S.D	แปลความ
1. จัดเตรียมอุปกรณ์ และสื่อที่ใช้ประกอบการเล่นเกมการศึกษาให้พร้อมก่อนการเล่นเกมการศึกษา	4.46	0.52	มาก
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมการศึกษาทุกคน	4.41	0.48	มาก
3. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดเก็บอุปกรณ์ และรักษาสื่อที่ใช้ในการเล่นเกมการศึกษาเสมอ	4.50	0.00	มาก
4. เลือกเกมการศึกษาได้เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้ และสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน	4.43	0.44	มาก

ตาราง 12 (ต่อ)

รายการสังเกต	\bar{X}	S.D	แปลความ
5. ใช้เกมการศึกษาที่หลากหลายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และบรรลุมิติวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้	3.28	0.28	ปานกลาง
6. ประเมินผลใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยหลังจากการจัดกิจกรรม	4.38	0.51	มาก
รวมเฉลี่ย	4.24	0.37	มาก

จากตาราง 12 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ครูผู้ดูแลเด็กมีพฤติกรรมในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.24$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า มีเพียง 1 ข้อ อยู่ในระดับ ปานกลาง คือ ข้อ 5 ใช้เกมการศึกษาที่หลากหลายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และบรรลุมิติวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้

3. นิเทศภายในโดยผู้เชี่ยวชาญและตัวแทนของกลุ่มผู้ร่วมวิจัย การนิเทศภายในเพื่อพัฒนาบุคลากรในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการนิเทศภายในกับผู้ร่วมวิจัย โดยผู้วิจัยทำการสังเกตตลอดระยะเวลาที่มีการนิเทศทั้ง 3 ครั้ง ซึ่งมีรายละเอียดโดยสรุปดังนี้

3.1 ผู้นิเทศได้พบปะกลุ่มครูผู้ร่วมวิจัย ได้พูดคุยเพื่อทราบความคิดเห็นต่างๆ ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้กล่าวถึงกระบวนการและขั้นตอนการดำเนินการการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยว่า ในแต่ละขั้นตอนการดำเนินการ ผู้วิจัยจำเป็นต้องพบกับปัญหาที่ทุกคน ซึ่งไม่มากนักน้อย แต่ใช้ว่าจะเป็นอุปสรรคต่อการดำเนินการ เพราะการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ทำเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กทุกๆ ด้าน พัฒนาดัชนีภาพของครูผู้ดูแลเด็กให้ดีขึ้น มีความน่าเชื่อถือ ต่อจากการเสริมกำลังใจแล้ว ผู้วิจัยได้ให้ครูผู้ดูแลเด็กร่วมกันศึกษาค้นคว้าร่วมกัน อภิปรายซักถาม ตลอดจนรายละเอียดของการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กเล็ก ซึ่งสามารถสรุปประเด็นปัญหาที่พบได้ ดังนี้ คือ ครูผู้ดูแลเด็กขาดความรู้ความเข้าใจในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา

การเรียนรู้ของเด็กเล็ก

3.2 ผู้นิเทศได้เสนอให้กลุ่มครูผู้ดูแลเด็กร่วมแสดงความคิดเห็นเพื่อออกแบบเกมการศึกษา หาวิธีการและแนวทางในการกำหนดวิธีการแก้ไขร่วมกัน ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้ ครูผู้ดูแลเด็กต้องปรับเปลี่ยนทัศนคติในการจัดการเรียนรู้โดยการนำเกมการศึกษาเข้าช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก เพราะการนำเกมการศึกษาไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กเล็ก เพราะเกมการศึกษาสามารถส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเล็กได้ดี เด็กสามารถเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษา กำหนดให้ครูผู้ดูแลเด็กร่วมวิจัยได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยการนิเทศภายในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ปรากฏดังตาราง 13

ตาราง 13 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลความการนิเทศภายในในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

รายการนิเทศ	ระดับการปฏิบัติ (N=11)		
	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. ความสมบูรณ์ของเกมการศึกษา	4.00	0.58	มาก
2. ความสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้	3.86	0.38	มาก
3. เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมเกมการศึกษา	3.57	0.53	มาก
4. เด็กมีส่วนร่วมในการจัดเก็บ ดูแล รักษาสื่อที่ใช้ประกอบการเล่นเกมการศึกษา	3.28	0.48	ปานกลาง
5. ครูผู้ดูแลเด็กเกิดทักษะในการเลือกเกมการศึกษาไปใช้ให้เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้ด้านต่างๆ สำหรับเด็กปฐมวัย	4.14	0.69	มาก
6. ครูผู้ดูแลเด็กมีการเตรียมความพร้อมก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ทั้งสื่อการเรียนรู้ สถานที่ เวลา และความพร้อมของเด็ก	3.86	0.38	มาก
7. ครูผู้ดูแลเด็กใช้เกมการศึกษาได้อย่างมั่นใจ	3.86	0.38	มาก

ตาราง 13 (ต่อ)

รายการนิเทศ	ระดับการปฏิบัติ (N=11)		
	\bar{X}	S.D.	แปลความ
8. ครูผู้ดูแลเด็กเลือกใช้เกมได้อย่างเหมาะสมถูกต้องตามลำดับขั้นตอน	4.56	0.51	มากที่สุด
9. ครูผู้ดูแลเด็กมีการประเมินผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสมอ	5.00	0.00	มากที่สุด
10. ประโยชน์ที่เด็กได้รับจากการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
11. ประโยชน์ที่ครูผู้ดูแลเด็กได้รับจากการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.19	0.36	มาก

จากตาราง 13 พบว่า การนิเทศภายใน ในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าข้อที่อยู่ในระดับมากที่สุดมี 4 ข้อ อยู่ในระดับมาก 6 ข้อ และมี 1 ข้ออยู่ในระดับปานกลาง คือ เด็กเล็กมีส่วนร่วมในการจัดเก็บดูแล รักษาสื่อที่ใช้ประกอบการเล่นเกมการศึกษา

4. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ โดยกลุ่มผู้ร่วมวิจัยทั้ง 11 คน ทำการสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในแต่ละศูนย์ แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ย ปรากฏดังตาราง 14

ตาราง 14 ผลการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

รายการสังเกต	ระดับการปฏิบัติ (N=11)		
	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. เด็กเข้าเรียนตรงเวลา	4.14	0.69	มาก
2. เด็กมีความพร้อมที่จะเรียน	4.28	0.75	มาก
3. เมื่อครูผู้ดูแลเด็กเริ่มกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กมีความกระตือรือร้นและสนใจร่วมกิจกรรม	4.28	0.48	มาก
4. เมื่อครูผู้ดูแลเด็กเริ่มกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กร่วมกิจกรรมอย่างมีความสุขและสนุกสนาน	4.14	0.69	มาก
5. ในกิจกรรมกลุ่มเด็กเรียนรู้ได้ดี และช่วยเหลือเพื่อนที่เรียนรู้ช้า	4.28	0.53	มาก
6. เด็กรับผิดชอบสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมเกมการศึกษาได้เรียบร้อย	4.28	0.48	มาก
7. เด็กมีการกล้าแสดงออกในชั้นเรียน และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมห้อง	4.42	0.49	มาก
8. เด็กมีความมั่นใจในการอภิปราย กล้าซักถามพร้อมทั้งแสดงความคิดเห็น	4.28	0.48	มาก
9. เด็กช่วยกันดูแลรักษา สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมเกมการศึกษา จัดเก็บเข้าที่อย่างเป็นระเบียบ	4.42	0.53	มาก
รวมเฉลี่ย	4.29	0.56	มาก

จากตาราง 14 ผลการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ พบว่า เด็กมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.29$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ

ขั้นที่ 4 การสะท้อนกลับ (Reflection)

การติดตามและประเมินผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ส่งผลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงแก้ไข ดังนี้

1. สัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ปรากฏผล ดังนี้

1.1 หลังจากที่ครูผู้ดูแลเด็กได้ใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยแล้ว ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์โดยใช้การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ซึ่งเนื้อหาเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้ปกครองเด็กเล็กต่อการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ด้วยตนเองในเดือนมีนาคมพ.ศ.2557 ผลการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ผู้ปกครองเด็กเล็กมีความคิดเห็นในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยว่า ครูผู้ดูแลเด็กมีการใช้เกมการศึกษาที่หลากหลาย ใช้เกมเสริมในกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ทำให้เด็กรู้สึกพอใจ และสนุกสนานกับการเรียนรู้ในกิจกรรมต่างๆ

“... ครูผู้ดูแลเด็ก นำเกมการศึกษาไปใช้ในกิจกรรมเสริมพัฒนาการของเด็กในหลายๆ ด้าน ทำให้เด็กรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนและมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ทั้งเรื่องการช่วยเหลือตนเองในการแต่งตัว การพูดที่ชัดเจนขึ้น การรู้จักแบ่งปัน รู้จักการขอโทษ เด็กๆ อยากมาโรงเรียนเพื่อทำกิจกรรมและเล่นกับเพื่อนๆ...”

(ไพจิตร คำชนะ, สัมภาษณ์, 2557)

“... ครูผู้ดูแลเด็ก มีการนำเกมการศึกษาหลายๆ เกม เข้ามาให้เด็กๆ ได้เล่น เด็กๆ ชอบ และรู้สึกสนุกสนานกับเกมการศึกษาที่ได้เล่น เด็กมีส่วนร่วมในการเตรียมสถานที่ การเตรียมสื่อ และการจัดเก็บ ทำให้เด็กระเบียบวินัย รู้จักการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ...”

(สวรรณค์ ขรรค์, สัมภาษณ์, 2557)

“... เด็กเล็ก จะมีพัฒนาการในหลายๆ ด้าน ทั้งทักษะการคิด ทักษะการพูด และการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การที่ครูผู้ดูแลเด็กนำเกมการศึกษาหลากหลายเกม เข้ามาให้เด็กๆ เล่นทำให้เด็กชอบ และรู้สึกสนุกสนานกับเกมการศึกษา เด็กๆ มีส่วนร่วมในการเล่นเกมการศึกษา ทำให้รู้จักการอยู่ร่วมกับผู้อื่น....”

(อนงค์ คະสุดใจ, สัมภาษณ์, 2557)

1.2 ความคิดเห็นของผู้บริหารต่อการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์โดยใช้การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ผลการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ผู้บริหารองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว มีความคิดเห็นในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยว่า ครูผู้ดูแลเด็กมีการนำเกมการศึกษาที่หลากหลาย และส่งเสริมพัฒนาการในหลายๆ ด้านของเด็ก นำเกมการศึกษาประกอบการเรียนรู้ มีความเหมาะสมทำให้เด็กสนใจที่จะเรียนรู้ ดังผลสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“... ครูผู้ดูแลเด็ก มีการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยอย่างหลากหลาย เกมการศึกษาที่นำมาใช้ ทำให้เด็กพัฒนาการเรียนรู้ได้ในหลายๆ ด้าน ทั้งอารมณ์ สังคม และสติปัญญา เกมการศึกษามีความเหมาะสมทำให้เด็กสนใจที่จะเรียนรู้ เด็กชอบและมีความสนุกสนานในการเข้าร่วมเล่นเกมการศึกษา...”

(สัตตา พวงพัว สัมภาษณ์, 2557)

“... หลังจากเข้าร่วมโครงการพัฒนาอบรมเชิงปฏิบัติการ การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กเล็กแล้ว ครูผู้ดูแลเด็ก ได้รับความรู้ ทักษะกระบวนการในการเลือกเกมการศึกษา การออกแบบเกมการศึกษาให้เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้แต่ละด้าน เลือกเกมการศึกษาได้เหมาะสมกับเด็ก สามารถจัดเกมการศึกษาประกอบการเรียนและกิจกรรมการเรียนของเด็กเล็ก ...”

(อาคม ผาสวรรณ, สัมภาษณ์, 2557)

“... หลังจากเข้าร่วมโครงการพัฒนาอบรมเชิงปฏิบัติการ การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กเล็กแล้ว ครูผู้ดูแลเด็กมีความเข้าใจและได้รับความรู้เป็นอย่างมาก สามารถออกแบบเกมการศึกษาได้หลากหลาย มีทักษะกระบวนการ

ในการออกแบบการเลือกเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเล็กในแต่ละด้าน ส่งเสริมพัฒนาการของเด็กเล็ก ทำให้เด็กเล็กรู้สึกสนุกสนานในการเรียนรู้...”

(ลานเท ชาเหล่า, สัมภาษณ์, 2557)

2. ประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ปรากฏดังตาราง 15 - 17

ตาราง 15 ผลการประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดยรวม

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ (N=11)		
	\bar{X}	S.D.	แปลความ
ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก	4.38	0.40	มาก
ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก	4.32	0.42	มาก
รวมเฉลี่ย	4.35	0.41	มาก

จากตาราง 15 ผลประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม พบว่าโดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน

ตาราง 16 ผลการประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม
 วิทยาด้าน คือ ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก

รายการประเมิน ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก	ระดับคุณภาพ (N=11)		
	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1. มีความรู้ความเข้าใจในความหมายของเกมการศึกษาสำหรับเด็ก	4.77	0.44	มากที่สุด
2. มีความรู้ความเข้าใจในประเภทของเกมการศึกษาสำหรับเด็ก	4.86	0.52	มากที่สุด
3. มีความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของเกมการศึกษาสำหรับเด็ก	4.23	0.44	มาก
4. มีความรู้ความเข้าใจหลักการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	4.31	0.48	มาก
5. มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	4.48	0.28	มาก
6. มีความรู้ความเข้าใจในลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	3.38	0.51	ปานกลาง
7. มีความรู้ความเข้าใจในการนำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	4.35	0.38	มาก
8. มีความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับเกมการศึกษาสำหรับเด็ก	4.62	0.51	มากที่สุด
9. เห็นคุณค่าของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	4.54	0.52	มากที่สุด
10. ศึกษาเอกสาร ตำรา ผลงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับความ ความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	4.69	0.48	มากที่สุด

ตาราง 16 (ต่อ)

รายการประเมิน ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก	ระดับคุณภาพ (N=11)		
	\bar{X}	S.D.	แปลความ
11. สืบค้นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง	4.16	0.10	มาก
12. บุคลากรและผู้เชี่ยวชาญให้ความรู้และคำแนะนำใน การนำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	4.14	0.09	มาก
รวมเฉลี่ย	4.38	0.40	มาก

จากตาราง 16 ผลประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้
ของครูผู้ดูแลเด็ก โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์
พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ด้าน
ความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก พบว่า โดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$) เมื่อ
พิจารณารายข้อพบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก มีเพียง 1 ข้อ อยู่ในระดับ ปานกลาง
คือ ข้อ 6 มีความรู้ความเข้าใจในลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
สำหรับเด็ก

ตาราง 17 ผลการประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกม
การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก
องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม
รายด้าน คือ ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก

รายการประเมิน ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก	ระดับคุณภาพ (N=11)		
	\bar{X}	S.D.	แปลความ
13. กำหนดแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการใช้ เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	4.54	0.13	มากที่สุด

ตาราง 17 (ต่อ)

รายการประเมิน ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก	ระดับคุณภาพ (N=11)		
	\bar{X}	S.D.	แปลความ
14. กำหนดแผนการปฏิบัติงานและงบประมาณเพื่อสนับสนุนการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	4.46	0.52	มาก
15. จัดหาสื่อ วัสดุอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ เพื่อส่งเสริมการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	3.15	0.38	ปานกลาง
16. จัดหาเอกสาร หนังสือหรือตำรา ผลงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวกับเกมการศึกษาสำหรับเด็กเล็ก เพื่อให้ครูผู้ดูแลเด็กสามารถนำไปปรับใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	4.73	0.44	มากที่สุด
17. มีการนิเทศภายใน ติดตามผลการปฏิบัติงาน และให้คำแนะนำในเรื่องการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กจากผู้เชี่ยวชาญ	4.41	0.48	มาก
18. เผยแพร่ผลงานการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก ไปยังศูนย์พัฒนาเด็กเล็กอื่นๆ ที่อยู่นอกเขต	4.41	0.48	มาก
19. ปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน เพื่อให้เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กโดยการใช้เกมการศึกษา	4.43	0.44	มาก
20. ให้ความสำคัญในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับเด็กครบทุกๆ ด้าน	4.41	0.48	มาก
รวมเฉลี่ย	4.35	0.41	มาก

จากตาราง 17 ผลประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ ของครูผู้ดูแลเด็ก โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยใน

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก พบว่า โดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก มีเพียง 1 ข้อ อยู่ในระดับปานกลาง คือ ข้อ 15 จัดหาสื่อ วัสดุอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ เพื่อส่งเสริมการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก

3. สังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก จำนวน 11 คน ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ครั้งที่ 3 หลังการพัฒนา โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ในวันที่ 16 – 20 สิงหาคม 2557 ผลการสังเกตปรากฏดังตาราง 18

ตาราง 18 ผลการสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

รายการสังเกต	\bar{X}	S.D	แปลความ
1. จัดเตรียมอุปกรณ์ และสื่อที่ใช้ประกอบการเล่นเกมการศึกษาให้พร้อมก่อนการเล่นเกมการศึกษา	4.51	0.48	มากที่สุด
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมการศึกษาทุกคน	4.54	0.51	มากที่สุด
3. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดเก็บอุปกรณ์ และรักษาสื่อที่ใช้ในการเล่นเกมการศึกษาเสมอ	4.62	0.51	มากที่สุด
4. เลือกเกมการศึกษาได้เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้ และสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน	4.62	0.28	มากที่สุด
5. ใช้เกมการศึกษาที่หลากหลายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้	3.38	0.52	ปานกลาง
6. ประเมินผลใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยหลังจากการจัดกิจกรรม	4.45	0.55	มาก
รวมเฉลี่ย	4.52	0.48	มากที่สุด

จากตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ครูผู้ดูแลเด็กมีพฤติกรรมในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากที่สุด มีเพียง 1 ข้อ อยู่ในระดับ ปานกลาง คือ ข้อ 5 ใช้เกมการศึกษาที่หลากหลายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้

4. ร่วมกันหาข้อสรุปเพื่อการปรับปรุงและรายงานผล โดยกลุ่มผู้ร่วมวิจัย ได้ประชุม ร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูล มีมติเห็นควรให้มีการปรับปรุงแนวทางการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม ใน 3 ประเด็น ดังนี้

4.1 ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม จากตาราง 16 ข้อ 6 มีความรู้ความเข้าใจในลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก ($\bar{X} = 3.38$)

4.2 ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม จากตาราง 17 ข้อ 15 จัดหาสื่อวัสดุอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ เพื่อส่งเสริมการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก ($\bar{X} = 3.15$)

4.3 พฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม จากตาราง 18 ข้อ 5 ใช้เกมการศึกษาที่หลากหลายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.38$)

ผลการดำเนินการพัฒนาในวงรอบที่ 2

จากผลสรุปการดำเนินการในวงรอบที่ 1 ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ประชุม เมื่อวันที่ 30 – 31 สิงหาคม 2557 ณ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม มีมติเห็นควรให้มีการปรับปรุงแนวทางการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดยใช้วิธีการการนิเทศภายใน ใน 3 ประเด็น คือ 1) ความรู้ความเข้าใจในลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก 2) การจัดหาสื่อ วัสดุ อุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ เพื่อส่งเสริมการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก และ 3) การใช้เกมการศึกษาที่หลากหลายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ ตามลำดับขั้นตอน PAOR คือ การวางแผน (Planning) การปฏิบัติการ (Action) การสังเกตการณ์ (Observation) และ การสะท้อนกลับ (Reflection) ในวงรอบที่ 2 ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning)

ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยได้ดำเนินการศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม จากการพัฒนาในวงรอบที่ 1 โดยใช้วิธีการการนิเทศภายใน ซึ่งมีแนวทางในการดำเนินงาน ดังตาราง 19

ตาราง 19 ประเด็นในการพัฒนากรอบที่ 2 โดยใช้วิธีการนิเทศภายใน เพื่อพัฒนาครู ผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยใน ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

กิจกรรม	ว/ด/ป	ผู้รับการนิเทศ	ผู้นิเทศ
1) ความรู้ความเข้าใจในลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	28 ก.ย. 57	- นางสุนันทา สุวรรณพันธ์	- นางสุมาลี
	27 ต.ค. 57	- นางอัญมรินทร์ อุณาพรหม	ปัญญาบุตร
	26 พ.ย. 57	ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด	- นางดวงใจ
	20 ธ.ค. 57	-นางมะลิษา จันได -นางอนงค์ คະສຸດໃຈ	บุญชาญ
2) การจัดหาสื่อวัสดุอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกความสะอาดอื่น ๆ	29 ก.ย. 57	-นางสาวไพจิตร คำชนะ	
	28 ต.ค. 57	-นางสวรรคต์ ชรรศร	
3) การใช้เกมการศึกษาที่หลากหลายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้	27 พ.ย. 57	ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านเสี้ยว	
	21 ธ.ค. 57	-นางสมพร นาชะมิน -นางสำรอง ประจัน	
		ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหนองโอง	
		-นางลัดดา พวงพัว -นางรัศมี เสนสุข ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านดอนพะธาย	

ขั้นที่ 2 การปฏิบัติการ (Action)

ดำเนินการนิเทศภายใน ให้คำปรึกษา ความรู้ และข้อเสนอแนะต่างๆ แก่ครู ผู้ดูแลเด็ก เพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ตั้งแต่วันที่ 28 กันยายน ถึงวันที่ 21 ธันวาคม 2557 โดยเน้นประเด็นเกี่ยวกับเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจในลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับ

เด็ก การจัดหาสื่อ วัสดุอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ และการใช้เกมการศึกษาที่ หลากหลายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ โดยผู้ניתศได้แก่นางสุมาลี ปัญญาบุตร ตำแหน่ง ครูวิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านดอนแดง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต 2 และนางดวงใจ บุญชาญ หัวหน้าส่วน การศึกษา องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

ขั้นที่ 3 การสังเกตการณ์ (Observation)

ผู้วิจัยได้ทำการประเมินผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบล บ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ตั้งแต่วันที่ 22 - 25 ธันวาคม 2557 พบว่า ครู ผู้ดูแลเด็กมีความรู้ ความเข้าใจในลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับเด็ก การจัดหาสื่อ วัสดุอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ เพื่อส่งเสริมการใช้ เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก และการใช้เกมการศึกษาที่หลากหลายเพื่อ พัฒนาการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผลการสังเกตปรากฏดังตาราง 20

ตาราง 20 ผลการประเมินผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหาร ส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ในการพัฒนากรอบที่ 2

รายการสังเกต	\bar{X}	S.D	แปลความ
1. มีความรู้ความเข้าใจในลักษณะที่ดีของเกม การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	4.54	0.49	มากที่สุด
2. จัดหาสื่อ วัสดุอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ เพื่อส่งเสริมการใช้เกมการศึกษาเพื่อ พัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก	4.62	0.42	มากที่สุด
3. ใช้เกมการศึกษาที่หลากหลายเพื่อพัฒนาการ เรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้	4.45	0.55	มาก
รวมเฉลี่ย	4.54	0.49	มากที่สุด

จากตาราง 20 ผลการประเมินผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ในการพัฒนาในรอบที่ 2 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากที่สุด มีเพียง 1 ข้อ อยู่ในระดับ มาก คือ ข้อ 3 ใช้เกมการศึกษาที่หลากหลายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 การสะท้อนกลับ (Reflection)

จากการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ในวงรอบที่ 2 พบว่า ครูผู้ดูแลเด็กทั้ง 11 คน มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะและมีความมั่นใจในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปผลการพัฒนาทั้ง 2 วงรอบ

จากการพัฒนาทั้งสองวงรอบ จะเห็นได้ว่า การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ซึ่งจากการดำเนินการในวงรอบที่ 1 นั้น มีแนวทางการพัฒนาที่ประกอบด้วย การอบรมเชิงปฏิบัติการ และการนิเทศภายใน ทั้งนี้เมื่อได้ดำเนินการในวงรอบที่ 1 เสร็จสิ้นแล้วนั้น ได้ประเมินผล และได้พบข้อบกพร่องในบางข้อยังไม่เป็นที่น่าพึงพอใจ จึงได้ดำเนินการในวงรอบที่ 2 โดยใช้วิธีการนิเทศภายในอีกครั้ง ผลปรากฏว่า ครูผู้ดูแลเด็กมีความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นอย่างดี และมีการใช้เกมการศึกษากับเด็กปฐมวัยโดยมีการจัดเตรียมอุปกรณ์ และสื่อที่ใช้ประกอบการเล่นเกมการศึกษาให้พร้อมก่อนการเล่นเกมการศึกษา ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมการศึกษา จัดเก็บอุปกรณ์ และรักษาสื่อที่ใช้ในการเล่นเกมการศึกษาทุกคน ครูผู้ดูแลเด็กสามารถเลือกเกมการศึกษาได้เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้ และสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน ใช้เกมการศึกษาที่หลากหลายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ใน

การเรียนรู้ รวมถึงมีการประเมินผลใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก
ปฐมวัยหลังจากการจัดกิจกรรม ส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม
และสติปัญญาที่เหมาะสมตามวัย และส่งผลให้ครูผู้ดูแลเด็กมีความรู้ ทักษะ และ
ความสามารถในการจัดกิจกรรมต่างๆ ให้กับเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งทั้งหมดนี้ ถือ
ว่าเกิดจากการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก
ปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัด
นครพนม ได้อย่างสมบูรณ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม อาศัยกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม สรุปผลการศึกษา ค้นคว้าตามลำดับดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. ขอบเขตของการวิจัย
3. วิธีดำเนินการวิจัย
4. สรุปผลการวิจัย
5. อภิปรายผลการศึกษา
6. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม

2. เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม

3. เพื่อติดตามผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

1.1 กลุ่มผู้ร่วมวิจัย (Research Participants) จำนวน 11 คน ได้แก่ ผู้วิจัย จำนวน 1 คน และผู้ร่วมวิจัยซึ่งเป็นครูผู้ดูแลเด็ก ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว จำนวน 10 คน

1.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล จำนวน 18 คน ได้แก่ นายกององค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว จำนวน 1 คน ตัวแทนผู้ปกครอง จำนวน 5 คน คณะกรรมการศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก 10 คน วิทยากรและผู้นิเทศ จำนวน 2 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

2.1 เนื้อหาการพัฒนา เป็นความรู้เกี่ยวกับเกมการศึกษา ได้แก่ ความรู้เบื้องต้น ทัวไปเกี่ยวกับเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย แหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับเกมการศึกษา การคิดค้นเกมการศึกษา และนำเกมการศึกษาไปใช้ และการประเมินผลการนำเกมการศึกษาไปใช้ และแนวทางในการพัฒนาเกมการศึกษา

2.2 แนวทางการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก คือ การอบรมเชิงปฏิบัติการ และการนิเทศภายใน

3. ขอบเขตด้านระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research:PAR) จากผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย และใช้หลักการวิจัยปฏิบัติการวงจร PAOR ตามแนวคิดของ Kemmis and Mc Taggart (1988 ,pp 11-15; อ้างอิงใน องอาจ นัยพัฒน์, 2553, หน้า 301-303) โดยมีการดำเนินการตามขั้นทั้งสิ้นจำนวน 2 รอบ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning) ขั้นที่ 2 การปฏิบัติการ (Action) ขั้นที่ 3 การสังเกตการณ์ (Observation) ขั้นที่ 4 การสะท้อนกลับ (Reflection)

4. ขอบเขตด้านเวลา

ระยะเวลาในการวิจัยตั้งแต่เดือน ดำเนินการวิจัย ระหว่าง เดือน พฤษภาคม 2557 ถึง เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2557

รอบที่ 1 ตั้งแต่เดือน พฤษภาคม – สิงหาคม 2557

รอบที่ 2 ตั้งแต่เดือน กันยายน – ธันวาคม 2557

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research:PAR) โดยมีการดำเนินการตามขั้นทั้งสี่จำนวน 2 วงจร ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ การวางแผน (Planning) การปฏิบัติการ (Action) การสังเกตการณ์ (Observation) และการสะท้อนกลับ (Reflection)

ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning) ดำเนินการศึกษาสภาพ ปัญหา ความต้องการในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบล บ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม แล้วร่วมกัน กำหนดแนวทางพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา ได้แก่ การอบรมเชิงปฏิบัติการ และการนิเทศภายใน

ขั้นที่ 2 การปฏิบัติการ (Action) ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัย ดำเนินการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดย การอบรมเชิงปฏิบัติการ ในวันที่ 20 – 21 พฤษภาคม 2557 และการนิเทศภายใน ตั้งแต่วันที่ 10 มิถุนายน 2557 – วันที่ 15 สิงหาคม 2557

ขั้นที่ 3 การสังเกตการณ์ (Observation) กลุ่มผู้ร่วมวิจัยและผู้นิเทศ ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในขณะที่ดำเนินกิจกรรมตามแผนปฏิบัติการ โดยการสังเกต พฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการอบรมเชิงปฏิบัติการ สังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา บันทึกการนิเทศภายใน และสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย อย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ

ขั้นที่ 4 การสะท้อนกลับ (Reflection) กลุ่มผู้ร่วมวิจัยและผู้นิเทศดำเนินการ ติดตามและประเมินผล โดยการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อ

พัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ ของครูผู้ดูแลเด็ก ในใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย สังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย และร่วมกันหาข้อสรุปเพื่อการปรับปรุงและรายงานผล โดยกลุ่มผู้ร่วมวิจัย ได้ประชุม ร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูล

สรุปผลการวิจัย

จากการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม สามารถสรุปผล การวิจัย ได้ดังนี้

1. สภาพ ปัญหา และความต้องการในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหาร ส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม พบว่า ระดับสภาพ โดยรวมอยู่ในระดับน้อย เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก อยู่ในระดับน้อย ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก ด้านอยู่ในระดับน้อย ระดับปัญหา โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็กอยู่ในระดับมาก ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก ด้านอยู่ในระดับมาก ระดับความต้องการ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก ด้านอยู่ในระดับมากที่สุด

2. แนวทางในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบล บ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ได้แก่ การอบรมเชิงปฏิบัติการ และการนิเทศภายใน

3. การติดตามผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบล บ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม พบว่า ครูผู้ดูแลเด็กความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

เป็นอย่างดี และมีการใช้เกมการศึกษากับเด็กปฐมวัยโดยมีการจัดเตรียมอุปกรณ์ และสื่อที่ใช้ประกอบการเล่นเกมการศึกษาให้พร้อมก่อนการเล่นเกมการศึกษา ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมการศึกษา จัดเก็บอุปกรณ์ และรักษาสื่อที่ใช้ในการเล่นเกมการศึกษาทุกคน ครูผู้ดูแลเด็กสามารถเลือกเกมการศึกษาได้เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้ และสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน ใช้เกมการศึกษาที่หลากหลายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ รวมถึงมีการประเมินผลใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยหลังจากการจัดกิจกรรม ส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาที่เหมาะสมตามวัย และส่งผลให้ครูผู้ดูแลเด็กมีความรู้ ทักษะ และความสามารถในการจัดกิจกรรมต่างๆ ให้กับเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งทั้งหมดนี้ ถือว่าเกิดจากการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ได้อย่างสมบูรณ์

อภิปรายผลการวิจัย

จากการดำเนินการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม สามารถอภิปรายผลการวิจัย ได้ดังนี้

1. สภาพ ปัญหา และความต้องการในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหาร ส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม พบว่า ระดับสภาพ โดยรวมอยู่ในระดับน้อย เมื่อพิจารณาทางด้านพบว่า ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก อยู่ในระดับน้อย ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก ด้านอยู่ในระดับน้อย ระดับปัญหา โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็กอยู่ในระดับมาก ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก ด้านอยู่ในระดับมาก ระดับความต้องการ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก ด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ คณะครูผู้ดูแลเด็กเล็กส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจในเชิงทฤษฎี แนวปฏิบัติและแหล่งเรียนรู้ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในการใช้เกม

การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กเล็ก ประกอบกับขาดผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เกม การศึกษามาให้ความรู้ ให้คำปรึกษาและขาดการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ภายนอก อาทิ ห้องสมุดในสถาบันอุดมศึกษา อินเทอร์เน็ต นอกจากนี้คณะครูผู้ดูแลเด็กเล็กส่วนใหญ่ยัง มองว่า การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กเล็ก เป็นเรื่องยาก ต้องมี ส่วนประกอบและรายละเอียดหลายอย่าง ครูผู้ดูแลเด็กเล็กยังขาดความรู้ความเข้าใจขาด ความรู้ความเข้าใจในเชิงทฤษฎี แนวปฏิบัติและแหล่งเรียนรู้ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ใน การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กเล็ก ขาดเอกสารตำราเกี่ยวกับเกม การศึกษา ขาดแรงจูงใจและความกระตือรือร้น ขาดตัวอย่างเกมการศึกษาสำหรับเด็ก เล็กเพื่อนำไปพัฒนาการเรียนรู้ในด้านต่างๆ ขาดการนิเทศติดตาม ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ ผดุงเกียรติ บุพศิริ (2553:บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้ดูแลเด็กด้าน การจัดการเรียนรู้ระดับปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลมาย อำเภอบ้านม่วง จังหวัดสกลนคร ผลการวิจัยที่พบคือ ผู้ดูแลเด็กทั้งหมดขาดความรู้ความ เข้าใจในกระบวนการจัดการเรียนรู้ระดับปฐมวัยอย่างครบถ้วน จึงทำให้ไม่สามารถจัดการ เรียนรู้ระดับปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับ อชิณี วงศ์ศรีทา (2553:บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยศึกษาการเสริมสร้างความความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ปฐมวัย ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดเทศบาลตำบลอาฮวน อำเภอมะนัง จังหวัดมุกดาหาร ผลการวิจัยพบว่า ผู้ดูแลเด็กมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเสริมเสริมสร้างความคิด สร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยอยู่ในระดับต่ำ

2. แนวทางในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบล บ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ได้แก่ การอบรมเชิงปฏิบัติการ และการนิเทศภายใน ซึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ วันชพร วงศ์ประชา (2552: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาปฏิบัติการแบบ มีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาครูกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ด้านการจัดการเรียนรู้ที่เน้น ผู้เรียน :กรณีศึกษาโรงเรียนอากาศอำนวยศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา นครพนม เขต 3 ได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน มาเป็นวิทยากร เพื่อให้คณะครูได้รับ ความรู้อย่างเต็มที่ สอดคล้องกับ รัชฎาพร พิมพิชัย (2552 :บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนา ศักยภาพของครูในการผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้: กรณีศึกษาโรงเรียนบ้าน นาล้อมกุดตะกัลลา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครพนม เขต 2 ได้ใช้กระบวนการ จัดอบรมเชิงปฏิบัติการในการพัฒนาครู และเชิญวิทยากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้าน

การผลิตสื่อมัลติมีเดีย มาเป็นวิทยากร เพื่อให้คณะครูได้รับความรู้อย่างเต็มที่ และวางระบบการนิเทศ กำกับติดตาม ระหว่างที่คณะผู้ช่วยครูผู้ดูแลเด็กอนุบาลและปฐมวัยลงมือปฏิบัติจริง มีการทำแผนปฏิบัติการและส่งผลงานให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเป็นระยะ เพื่อให้ผลงานการผลิตสื่อการเรียนรู้อันของคณะครูผู้ช่วยผู้ดูแลเด็กอนุบาลและปฐมวัยมีความสมบูรณ์

3. การติดตามผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบล บ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม พบว่า ครูผู้ดูแลเด็กมีความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นอย่างดี และมีการใช้เกมการศึกษากับเด็กปฐมวัยโดยมีการจัดเตรียมอุปกรณ์ และสื่อที่ใช้ประกอบการเล่นเกมการศึกษาให้พร้อมก่อนการเล่นเกมการศึกษา ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมการศึกษา จัดเก็บอุปกรณ์ และรักษาสื่อที่ใช้ในการเล่นเกมการศึกษาทุกคน ครูผู้ดูแลเด็กสามารถเลือกเกมการศึกษาได้เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้ และสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน ใช้เกมการศึกษาที่หลากหลายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ รวมถึงมีการประเมินผลใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยหลังจากการจัดกิจกรรม ส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาที่เหมาะสมตามวัย และส่งผลให้ครูผู้ดูแลเด็กมีความรู้ ทักษะ และความสามารถในการจัดกิจกรรมต่างๆ ให้กับเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งทั้งหมดนี้ ถือว่าเกิดจากการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นภาพร พรหมจันทร์ (2550, บทคัดย่อ) ได้วิจัยเรื่อง ผลการใช้เกมการศึกษาที่คัดสรรต่อการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่คัดสรร ทำให้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยเพิ่มสูงขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพฤติกรรมกลุ่มของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่คัดสรรมีพฤติกรรมกลุ่มด้านความสนใจในการร่วมกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 92.86 ด้านการร่วมกิจกรรมกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 85.71 และด้านการแสดงความคิดเห็นในการจัดกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 78.57 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ลักษณะ แก้วทอง (2550, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนา

ความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 83.06/94.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และมีค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.67 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนด้านความคิดสร้างสรรค์ คิดเป็น ร้อยละ 67 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฉัตรมงคล สอนกัน (2555, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์ด้านเกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1) เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ เท่ากับ 84.12/83.70 2) ทักษะการคิดวิเคราะห์หลังได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยสูงกว่าก่อนการจัดการประสบการณ์ด้วยเกมการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อเกมการศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ผลการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ควรใช้การอบรมเชิงปฏิบัติการ และการนิเทศติดตามผล เข้ามาพัฒนาเพื่อให้ครูผู้ดูแลเด็ก มีความรู้ ความเข้าใจ และเกิดทักษะในการใช้เกมการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 หน่วยงานที่รับผิดชอบ หรือผู้บริหาร ควรกำหนดนโยบายที่ชัดเจนเกี่ยวกับการผลิตและการใช้เกมการศึกษา เช่น การสนับสนุนงบประมาณ การจัดให้มีการศึกษาดูงาน การประชุมปฏิบัติการ การแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญ หรือคณะกรรมการที่ปรึกษาด้านการผลิตและการใช้เกมการศึกษา ประกอบกับการออกนิเทศ กำกับ ติดตาม ให้คำแนะนำ อย่างต่อเนื่อง และการกระตุ้นให้ครูปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน โดยใช้เกมการศึกษา ให้มากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ในการพัฒนาการศึกษา ในเรื่องอื่นๆ เช่น การพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบบูรณาการกับการใช้สื่อต่างๆ การพัฒนาบุคลากรในการผลิตสื่อจากเศษวัสดุ การพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่เกี่ยวกับการศึกษา การพัฒนางานวิชาการในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก เป็นต้น เพื่อเพิ่มพูนความรู้ และประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้หลากหลาย และมีประสิทธิภาพ

2.2 ควรมีการวิจัยพัฒนาการผลิตและการใช้เกมการศึกษา โดยในกิจกรรมพัฒนาอื่นๆ ที่หลากหลาย เช่น การศึกษาดูงานในโรงเรียนที่มีชื่อเสียงด้านการผลิตและใช้สื่อ การสัมมนาทางวิชาการ การจัดกิจกรรมแสดงผลงานด้านการผลิตและใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนากระบวนการผลิตและการใช้สื่อรูปแบบใหม่ๆ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมต่อไป

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.
2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่ง
สินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- _____. (2545). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: คุรุสภา
ลาดพร้าว.
- _____. (2546). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546. กรุงเทพฯ: คุรุสภา
ลาดพร้าว.
- กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย. (2550). *สื่อประกอบการจัด
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวการจัดกิจกรรมเตรียมประสบการณ์การศึกษา
ปฐมวัย (อนุบาล)ปีที่ 2*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
จำกัด.
- _____. (2552). *คู่มือศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น*.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข. (2547). *การส่งเสริมสุขอนามัยเด็ก*. กรุงเทพฯ:
โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2557). *การสาธารณสุขไทย 2555 – 2557*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม
สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรรทอง จิระเดชากุล. *คู่มือการนิเทศภายในโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: ธารอักษร, 2550.
- กาญจนา รุ่งแจ้ง. (2551) *การนำเสนอแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาบุคลากรของกลุ่ม
เครือข่ายโรงเรียนบึงพิกาสำคคี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์
เขต 2*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- กานดา ฤทธิเดช. (2556) *รายงานการพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านและการเขียนสะกด
คำตามมาตรา ตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*.
วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- กัญญนันท์ กิตติชนะภิรมณ์. (2554). *การสร้างหนังสือภาพเพื่อเตรียมความพร้อมทาง
คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย*. การค้นคว้าอิสระ. ศษ.ม. เชียงใหม่:
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- กัญญ์วรา ตาธรรม. (2555). *ทฤษฎีเกมและการประยุกต์. การค้นคว้าอิสระ. ปริญญา
วิทยาศาสตร์บัณฑิต. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.*
- เกรียงศักดิ์ เขียวยิ่ง. (2550). *การบริหารทรัพยากรมนุษย์. กรุงเทพฯ: เอ็กสเปอร์เน็ท.*
- ขวัญหทัย วงษ์สุริยัน. (2547). *การพัฒนาครูด้านการวิจัยในชั้นเรียนโรงเรียนชัชวาคำวิทยา
อำเภอบ้านดุง จังหวัดอุดรธานี. งานค้นคว้าอิสระ ค.ม. สารคาม: มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม.*
- คงเดช ภาวงค์. (2553). *การพัฒนาครูด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยยึด
ผู้เรียนเป็นสำคัญ โรงเรียนบ้านคำบิดโคกโพธิ์ยาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาสกลนครเขต 2, วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏ
สกลนคร.*
- จริยา น้อยสา. (2554). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์เพื่อฝึกทักษะพื้นฐานทาง
คณิตศาสตร์ เรื่อง การสังเกตและการจำแนก ชั้นอนุบาลปีที่ 1. วิทยานิพนธ์
ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.*
- นัตรมงคล สนวนกัน. (2555). *การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยโดยการจัด
ประสบการณ์ด้านเกมการศึกษา. วิทยานิพนธ์ วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร:
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.*
- ชูลีพร สงวนศรี. (2550). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชาเด็กปฐมวัยกับทักษะ
กระบวนการทางวิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
เทพสตรี.*
- จิตติภัทร ประสิทธิ์พร. (2556). *การสอนโดยใช้เกมการศึกษา. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :
http://www.KM_sec5/?name=research&file=readresearch&id=20www.l3nr.org/u/saw-vee#/posts . (3 กันยายน 2556)*
- ทวีศักดิ์ นพเกษตร. (2549). *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ เล่ม 2. (พิมพ์ครั้งที่ 2). นครราชสีมา:
โชคเจริญมาร์เก็ตติ้ง.*
- ทิตนา แหมมณี. (2544). *วิทยาการด้านการคิด. กรุงเทพฯ: บริษัท เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแม
เนจเมนท์ จำกัด.*
- ธนบดี บัวใหญ่. (2550). *แนวทางการพัฒนาครูในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียน
เป็นสำคัญ กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านสวนหอมผางาม สำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาเขต 2. ค้นคว้าอิสระ ค.ม. เลข: มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.*

- นงนภัส คู่วารัญญู เทียงกมล. (2551). *การวิจัยเชิงบูรณาการแบบองค์รวม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นภาพร พรหมจันทร์. (2550). *ผลการใช้เกมการศึกษาที่คัดสรรต่อการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. อุตรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.
- นิติกานต์ ขวัญบุญ. (2549). *การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นิตา ตุดบัตร.(2556). *การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์ด้านเกมการศึกษา*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.l3nr.org/u/saw-vee#/posts> (3 กันยายน 2556)
- นุชนารถ บุญหล้า. (2555). *การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการ*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
- เนตรชนก พลหาร.(2553). *การพัฒนาศักยภาพผู้ช่วยครูผู้ดูแลเด็กอนุบาลและปฐมวัยในการผลิตและใช้สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุบผา เรืองรอง. 2556. *การนิเทศการสอน*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://taamkru.com/เกมการศึกษา>. (30 กรกฎาคม 2556)
- บุษบา วุฒิสาร.(2554). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮ/สโคโรป*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ. (2549). *เกมส์พลศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: แอคทีฟพริ้นท์ จำกัด.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2551). *การพัฒนาการคิด*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพริ้นติ้ง.
- ปรัชญา ฤาชา. (2551). *การพัฒนาเพิ่มศักยภาพในการปฏิบัติงานของสถานศึกษาขนาดเล็กตามทัศนะของข้าราชการครู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานีเขต 1*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.

- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2546). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- _____. (2548). *การนิเทศการสอน*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- ผดุงเกียรติ บุพศิริ. (2553). *การวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาผู้ดูแลเด็กด้านการจัดการเรียนรู้ระดับปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. (2542). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พัฒนาศึกษา.
- พรพิศ เกื่อนมณเฑียร. (2549). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการฝึกด้วยเกมที่ใช้คำถามต่างกัน*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พัชรี สนวนแก้ว. (2536). *จิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็กปฐมวัย: เอกสารประกอบการสอนวิชา 2173107*. กรุงเทพฯ: ดวงกลม.
- ไพเราะ พุ่มมั่น. (2544). *การพัฒนาคุณภาพนักเรียนระดับก่อนประถมศึกษาสู่ผลงานทางวิชาการ*. กรุงเทพฯ: แว่นแก้ว.
- มหินทร์ จีระจิตต์. (2554) *สภาพและปัญหาการพัฒนาบุคลากรในโรงเรียนเอกชนจังหวัดสระบุรี*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. ลพบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- มัลลิกา พวงพล. (2549). *การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย โรงเรียนเชียงใหม่คริสเตียน*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- รัชฎาพร พิมพิชัย. (2552). *การพัฒนาศักยภาพของครูในการผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้: กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านนาล้อมมุกตะกั่ว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครพนม เขต 2*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง. (2553). *รายงานการประเมินคุณภาพภายนอกสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประจำปี 2553*. เชียงใหม่: โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง.
- ลักษณา แก้วทอง. (2550). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษาของเด็กชั้น ปฐมวัยปีที่ 2*. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- ลักษณ์ สรวิวัฒน์. (2549). การคิด. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วันชพร วงศ์ประชา. (2552). การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาครูกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ด้านการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน :กรณีศึกษาโรงเรียนอากาศอำนวยศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครพนม เขต 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกจนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- วิไลวรรณ เสาร์ทอง. (2547). การพัฒนาบุคลากรด้านการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ ระดับปฐมวัย โรงเรียนเมืองนครราชสีมา อำเภอเมืองนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา. การศึกษาค้นคว้าอิสระ. กศ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วีระนุช พลแพงฤทธิ์ (2553). การพัฒนาผู้ดูแลเด็กในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบบูรณาการศูนย์พัฒนาเด็กเล็กตำบลเหล่าหมี อำเภอดอนตาล จังหวัดมุกดาหาร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกจนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- วีระ พรหมอาร์กษ.(2547). การพัฒนาครูด้านการทำวิจัยในชั้นเรียนโรงเรียนบ้านสมวิไล อำเภอบ้านดุง จังหวัดอุดรธานี. การศึกษาค้นคว้าอิสระ. กศ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล.(2551).ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ(รู้เขา รู้เรา). กรุงเทพฯ: เอส อาร์ พรินติ้ง.
- สง่า จ้องสาระ. (2552). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของครูโรงเรียนบ้านสวนผึ้ง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่กาฬสินธุ์ เขต 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกจนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- สมจิต สวธนไพบูลย์. (2535). รายงานการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลของการจัดชั้นเรียนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการสังเคราะห์งานวิจัยปีการศึกษา 2518-2534. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิไลฒ ประสานมิตร.
- สมใจ พิมพภา. การพัฒนาครูในการจัดการเรียนร่วมของเด็กพิเศษในโรงเรียนบ้านท่าบ่อ (บ่อศรีรัตนอำนวย) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครพนม เขต 2. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกจนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

- สมชาย ไชยวงศ์. (2553). การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาครู ด้านการจัด
กระบวนการเรียนรู้พลศึกษา โดยการใช้กีฬาเพื่อพัฒนาคุณธรรมโรงเรียน
บ้านดงมอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่มุกดาหาร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร:
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- สมพิศ หวังทรัพย์ทวี.(2552). การพัฒนาบุคลากรด้านการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ 4
MAT โรงเรียนเทศบาลวัดสระทอง อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด /
การศึกษาค้นคว้าอิสระ. กศ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมโภชน อเนกสุข. (2552). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กองบริการ
การศึกษาสำนักงานอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา.
- สุนทร ลินรพานนท์ และคณะ. (2545). การจัดกระบวนการเรียนรู้: เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
_____. (2551). พัฒนาทักษะการคิด...พิชิตการสอบ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ:
เลียงเชียง.
- สุภัทตร์ พิบูลย์. (2550). การวิจัยและพัฒนาสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา.
(พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จตุพรดีไซต์.
- สุภาวงศ์ จันทร์วานิช. (2550). การวิจัยเชิงคุณภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรางค์ โค้วตระกูล. (2548). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2547). 19 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ.
(พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
_____. (2551). 19 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพ
พิมพ์
- สุวิมล ว่องวานิช.(2552) การวิจัยและพัฒนาปฏิบัติการในชั้นเรียน. (พิมพ์ครั้งที่ 12).
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2544). แผนพัฒนา
เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ. 2545-2549). [ออนไลน์].
เข้าถึงได้จาก : <http://www.nesdb.go.th/Portals/0/news/plan/p9/intro2.doc>
(12 ธันวาคม 2556).

- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน). (2551).
 รายงานการประเมินคุณภาพภายนอกสถานศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง ตำบลช้างคลาน อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
 สำนักงานการศึกษาเทศบาลนครเชียงใหม่. เชียงใหม่: สหภาพการพิมพ์.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
 กระทรวงศึกษาธิการ. (2547). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช
 2546 (สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี)*. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
- สำราญ กำจัดภัย และคณะ. (2547). *งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบติดตามและ
 ประเมินผลการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อปฏิรูปการเรียนรู้:
 กรณีศึกษาโรงเรียนพรณาวุฒาจารย์ อำเภอพรณานิคม จังหวัดสกลนคร*.
 สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- องอาจ นัยพัฒน์. (2553). *การออกแบบการวิจัย: วิธีการเชิงปริมาณ เชิงคุณภาพ และ
 ผสมผสานวิธีการ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรุณรุ่ง บุญชนันตพงศ์. (2549). *ไม่ใช่เรื่องง่ายกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม*.
วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร 1(1) มกราคม-มิถุนายน, 19-26.
- อัครีพร มณีวงษ์. (2546). เล่นผ่านเกมได้อย่างไร. *วารสารศูนย์บริการวิชาการ, 11(3)*
 กรกฎาคม-กันยายน, 13-14.
- อชนี วงศ์ศรีทา. (2553). *การพัฒนาศักยภาพผู้ดูแลเด็กในการเสริมสร้างความคิด
 สร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดเทศบาลตำบลคำอาฮวน
 จังหวัดมุกดาหาร*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏ
 สกลนคร.
- อารยา ระศร. (2552). *การจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา
 ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยเกมการศึกษาตามแนวคิดพัฒนาการและการเรียนรู้ของ
 สมอง*. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัย
 มหาสารคาม.
- อารี พันธุ์มณี. (2546). *จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: ไยใหม่.
- Chester, Nolte M. (2006). *An Introduction Administration: Selected Reding*. New York,
 Mcmililin.

- Donnell, William Edward O. (1978). "The Relative Effectiveness of Transactional Analysis Group Counseling V.S. Gestalt Group Counseling Change in male Junior High School Trauma" *Dissertation Abstracts International*. 3 (110): 2745 A.
- Ojeda, Fernando Arturo. (2005). "The Role of Word Games in Second Language Acquisition: Second Language Pedagogy, Motivation and Lucid Tasks," *Dissertation Abstracts International*, 65(08): 2969-A.
- Kemmis, S., & Mc Taggart, R. (1988). *The action research Planner* (3rd ed). Geelong: Dakin University Press.
- Stone, Sandra McCurdy. (2002). "The Child Care Teacher's Role in Providing Reading-related Literacy Experiences for Four-year-old Children," *Dissertation Abstracts International*, 63(01): 78-A ; July, 2002.

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ดร.พจมาน ชำนาญกิจ กรรมการบริหารหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิจัยหลักสูตรและการสอน อาจารย์ประจำ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
2. ดร.พนารัตน์ บุตรชารี ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียน บ้านดอนตาลโนนสูง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1
3. นายเทอดศักดิ์ คำชนะ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโคกสะอาด สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนมเขต 2
4. นางสุมาลี ปัญญาบุตร ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียน บ้านดอนแดง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษานครพนม เขต 2
5. นางดวงใจ บุญชาญ หัวหน้าส่วนการศึกษา องค์การบริหารส่วนตำบล บ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ที่ ศธ ๐๕๔๒.๑๒/ว ๒๐



มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

๖๘๐ หมู่ ๑๑ ถนนสกลนคร – อุดรธานี

อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร ๔๗๐๐๐

๖ มกราคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ดร.พจมาน ชำนาญกิจ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ

๒. เครื่องมือการวิจัย

จำนวน ๑ ชุด

๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย

จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางอัญมรินทร์ อุณาพรหม นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการบริหาร การศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนา ครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยใน ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัด นครพนม ” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิ์ โพธิวัฒน์ เป็นประธานคณะกรรมการที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญเรื่องดังกล่าว จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญใน การพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์และประเมินเครื่องมือในการทำ วิทยานิพนธ์ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จาก ท่านด้วยดีและขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย โสพันนา)

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๔๒๓/๔-๒๓/๓๔

โทรสาร ๐๔๒๓๓/๐๐๓๒



ที่ ศธ ๐๕๔๒.๑๒/ว ๒๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

๖๘๐ หมู่ ๑๑ ถนนสกลนคร – อุดรธานี

อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร ๔๗/๐๐๐

๖ มกราคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ดร.พนารัตน์ บุตรซารี

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ

๒. เครื่องมือการวิจัย

จำนวน ๑ ชุด

๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย

จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางอัญมรินทร์ อุณาพรหม นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการบริหาร การศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนา ครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยใน ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเลี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัด นครพนม ” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิ์ โพธิ์วัฒน์ เป็นประธานคณะกรรมการที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญเรื่องดังกล่าว จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์และประเมินเครื่องมือในการทำ วิทยานิพนธ์ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จาก ท่านด้วยดีและขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย โสพันนา)

บัณฑิตวิทยาลัย

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

โทร ๐-๔๒๓/๔-๒๓/๓๘

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

โทรสาร ๐๔๒๓๗/๐๐๓๒



ที่ ศธ ๐๕๔๒.๑๒/ว ๒๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

๖๘๐ หมู่ ๑๑ ถนนสกลนคร – อุดรธานี

อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร ๔๓๐๐๐

๖ มกราคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นายเทอดศักดิ์ คำชนะ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ

๒. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางอัญมรินทร์ อุณาพรหม นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการบริหาร การศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนา ครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยใน ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเลี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัด นครพนม ” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดี โพธิ์วัฒน์ เป็นประธานคณะกรรมการที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญเรื่องดังกล่าว จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์และประเมินเครื่องมือในการทำ วิทยานิพนธ์ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จาก ท่านด้วยดีและขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย โสพันนา)

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๔๒๓/๔-๒๓/๓๔

โทรสาร ๐๔๒๓/๐๐๓๒



ที่ ศธ ๐๕๔๒.๑๒/ว ๒๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

๖๘๐ หมู่ ๑๑ ถนนสกลนคร – อุดรธานี

อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร ๔๓๐๐๐

๖ มกราคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นางสาวมาลี ปัญญาบุตร

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ

๒. เครื่องมือการวิจัย

จำนวน ๑ ชุด

๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย

จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางอัมมิรินทร์ อุณาพรหม นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการบริหาร การศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนา ครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยใน ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเลี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัด นครพนม ” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิ์ โพธิ์วัฒน์ เป็นประธานคณะกรรมการที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญเรื่องดังกล่าว จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์และประเมินเครื่องมือในการทำ วิทยานิพนธ์ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จาก ท่านด้วยดีและขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย โสพันนา)

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๔๒๓/๔-๒๓/๓๔

โทรสาร ๐๔๒๓/๓/๐๐๓๒



ที่ ศธ ๐๕๔๒.๑๒/ว ๒๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

๖๘๐ หมู่ ๑๑ ถนนสกลนคร – อุดรธานี

อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร ๔๓๐๐๐

๖ มกราคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน นางดวงใจ บุญชาญ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กรอบแนวคิดการวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะ

๒. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

๓. แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางอัญมรินทร์ อุณาพรหม นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาการบริหาร การศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนา ครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยใน ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเลี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัด นครพนม ” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิ์ โพธิ์วัฒน์ เป็นประธานคณะกรรมการที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญเรื่องดังกล่าว จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญใน การพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์และประเมินเครื่องมือในการทำ วิทยานิพนธ์ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จาก ท่านด้วยดีและขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย โสพันนา)

ผู้อำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๔๒๓/๔-๒๓/๓๔

โทรสาร ๐๔๒๓๓/๐๐๓๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ภาคผนวก ค
เครื่องมือและผลการหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

เครื่องมือและผลการวิเคราะห์เครื่องมือในการวิจัย

1. แบบสอบถาม สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

2. แบบสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

3. แบบสัมภาษณ์แนวทางพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

4. แบบสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

5. แบบบันทึกการนิเทศภายใน ในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

6. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้

7. แบบสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

8. แบบประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

แบบสอบถาม

สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก
ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนา
เด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ใน หน้าข้อความที่ตรงกับสภาพของผู้ตอบ
แบบสอบถาม

1. เพศ

- (1) ชาย
 (2) หญิง

2. อายุ

- (1) 20-25 ปี (3) 31 - 35 ปี
 (2) 26-30 ปี (4) 36 ปีขึ้นไป

3. วุฒิการศึกษา

- (1) ปริญญาตรีปฐมวัย (3) อื่นๆ
 (2) ปริญญาโท

4. ประสบการณ์สอนหรืออายุราชการในการปฏิบัติงานในตำแหน่งครูผู้ดูแลเด็ก

- (1) ต่ำกว่า 10 ปี (3) มากกว่า 20 ปี
 (2) 10 - 20 ปี

5. ผ่านการอบรมเกี่ยวกับการใช้เกมการศึกษาสำหรับพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก

ปฐมวัย

- (1) เคย
 (2) ไม่เคย

.....

การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา	ระดับสภาพ					ระดับปัญหา					ระดับความต้องการ				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
ด้านความรู้ความเข้าใจของครู ผู้ดูแลเด็ก (ต่อ)															
5. มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของ เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับเด็ก															
6. มีความรู้ความเข้าใจในลักษณะที่ ดีของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการ เรียนรู้สำหรับเด็ก															
7. มีความรู้ความเข้าใจในการนำเกม การศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับเด็ก															
8. มีความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ เกี่ยวกับเกมการศึกษาสำหรับเด็ก															
9. เห็นคุณค่าของเกมการศึกษาเพื่อ พัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก															
10. ศึกษาเอกสาร ตำรา ผลงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับความรู้ความเข้าใจใน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับเด็ก															
11. สืบค้นระบบเครือข่าย คอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง															
12. บุคลากรและผู้เชี่ยวชาญให้ ความรู้และคำแนะนำในการนำเกม การศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับเด็ก															

การพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา	ระดับสภาพ					ระดับปัญหา					ระดับความต้องการ				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของ ครูผู้ดูแลเด็ก (ต่อ) 19. ปรับปรุงกระบวนการเรียน การสอน เพื่อให้เหมาะสมกับ การพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กโดย การใช้เกมการศึกษา															
20. ให้ความสำคัญในการใช้เกม การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สำหรับเด็กครบทุกๆ ด้าน															

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณที่กรุณาตอบแบบสอบถาม

ตาราง 21 สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัย แบบสอบถาม
สภาพ ปัญหาและความต้องการ เกี่ยวกับการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก
ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว
อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม

ข้อที่	ค่าคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	+1	0	4	0.80	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	0	+1	5	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้

แบบสังเกต

พฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

คำชี้แจง

แบบสังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดยพิจารณา (/) ลงในช่องระดับการปฏิบัติ

- ระดับการปฏิบัติ 5 หมายถึง มากที่สุด
 ระดับการปฏิบัติ 4 หมายถึง มาก
 ระดับการปฏิบัติ 3 หมายถึง ปานกลาง
 ระดับการปฏิบัติ 2 หมายถึง น้อย
 ระดับการปฏิบัติ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อผู้ถูกสังเกต.....
 วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....
 สถานที่สังเกต.....
 ช่วงเวลา.....

ตอนที่ 2 ประเด็นการสังเกต

รายการสังเกต	ระดับการปฏิบัติ				
	5	4	3	2	1
1. จัดเตรียมอุปกรณ์ และสื่อที่ใช้ประกอบการเล่นเกมการศึกษาให้พร้อมก่อนการเล่นเกมการศึกษา					
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมการศึกษาทุกคน					
3. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดเก็บอุปกรณ์ และรักษาสื่อที่ใช้ในการเล่นเกมการศึกษาเสมอ					
4. เลือกเกมการศึกษาได้เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้ และสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน					
5. ใช้เกมการศึกษาที่หลากหลายเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้					
6. ประเมินผลใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กเล็กหลังจากการจัดกิจกรรม					

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....ผู้สังเกต
(.....)

ตาราง 22 สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัยแบบสังเกตการใช้
 เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนา
 เด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า
 จังหวัดนครพนม

ข้อที่	ค่าคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

แบบสัมภาษณ์

แนวทางพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว
อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ ใช้สัมภาษณ์ความคิดเห็นของครูผู้ดูแลเด็ก ในการหาแนวทางพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม ตามความเป็นจริง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ผู้ให้สัมภาษณ์.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

สถานที่ให้สัมภาษณ์.....

ผู้สัมภาษณ์.....

ตอนที่ 2 สัมภาษณ์ผู้ร่วมวิจัยเกี่ยวกับการหาแนวทางพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม

1. ท่านมีแนวทางการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ผลที่คาดหวัง เมื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
สำหรับเด็กปฐมวัย

.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. จะใช้รูปแบบใดเพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็กในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
สำหรับเด็กปฐมวัย

.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. ท่านมีแนวทางการติดตาม ประเมินผล ระหว่างดำเนินการใช้เกมการศึกษาเพื่อ
พัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย อย่างไรบ้าง

.....
.....
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ).....ผู้สัมภาษณ์
(.....)

ตาราง 23 สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัยแบบสัมภาษณ์
 แนวทางพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
 สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบล
 บ้านเลี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

ข้อที่	ค่าคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

แบบสังเกต

พฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก
ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบล
บ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

คำชี้แจง

ใช้สังเกตพฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดยพิจารณา (/) ลงในช่องระดับการปฏิบัติ

- ระดับการปฏิบัติ 5 หมายถึง มากที่สุด
ระดับการปฏิบัติ 4 หมายถึง มาก
ระดับการปฏิบัติ 3 หมายถึง ปานกลาง
ระดับการปฏิบัติ 2 หมายถึง น้อย
ระดับการปฏิบัติ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อผู้ถูกสังเกต.....
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....
สถานที่สังเกต.....
ช่วงเวลา.....

ตอนที่ 2 ประเด็นการสังเกต

รายการสังเกต	ระดับการปฏิบัติ				
	5	4	3	2	1
1. เข้าอบรมตรงเวลา					
2. เสนอความคิดเห็นและซักถามในข้อที่สงสัย					
3. ร่วมกิจกรรมด้วยความกระตือรือร้น					
4. สนใจในกิจกรรมการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้					
5. ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองทุกขั้นตอน					
6. ทำกิจกรรมครบถ้วน					
7. ให้คำแนะนำและช่วยเหลือเพื่อนการปฏิบัติจริง					
8. ยอมรับความสามารถของเพื่อนคนอื่นๆ					
9. มีความสุขในการอบรม					
10. คิดเกมการศึกษาใหม่ๆ ได้อย่างน้อย 1 เกม					

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....ผู้สังเกต

(.....)

ตาราง 24 สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัยแบบสังเกต
พฤติกรรมของครูผู้ดูแลเด็กในการอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาครู
ผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว
อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม

ข้อที่	ค่าคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

แบบบันทึกการนิเทศภายใน
ในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว
อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม

คำชี้แจง

ผู้นิเทศทำการบันทึกการนิเทศภายใน ในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม โดยพิจารณา (/) ลงในช่องระดับการปฏิบัติ

- ระดับการปฏิบัติ 5 หมายถึง มากที่สุด
 ระดับการปฏิบัติ 4 หมายถึง มาก
 ระดับการปฏิบัติ 3 หมายถึง ปานกลาง
 ระดับการปฏิบัติ 2 หมายถึง น้อย
 ระดับการปฏิบัติ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อผู้ถูกนิเทศ.....
 วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....
 สถานที่.....
 ช่วงเวลา.....

ตอนที่ 2 ประเด็นการนิเทศ

รายการนิเทศ	ระดับการปฏิบัติ				
	5	4	3	2	1
1. ความสมบูรณ์ของเกมการศึกษา					
2. ความสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้					
3. เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมเกมการศึกษา					
4. เด็กมีส่วนร่วมในการจัดเก็บ ดูแล รักษาสื่อที่ใช้ประกอบการเล่นเกมการศึกษา					
5. ครูผู้ดูแลเด็กเกิดทักษะในการเลือกเกมการศึกษาไปใช้ให้เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้ด้านต่างๆ สำหรับเด็กปฐมวัย					
6. ครูผู้ดูแลเด็กมีการเตรียมความพร้อมก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ทั้งสื่อการเรียนรู้ สถานที่ เวลา และความพร้อมของเด็ก					
7. ครูผู้ดูแลเด็กใช้เกมการศึกษาได้อย่างมั่นใจ					
8. ครูผู้ดูแลเด็กเลือกใช้เกมได้อย่างเหมาะสมถูกต้องตามลำดับขั้นตอน					
9. ครูผู้ดูแลเด็กมีการประเมินผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสมอ					
10. ประโยชน์ที่เด็กได้รับจากการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้					
11. ประโยชน์ที่ครูผู้ดูแลเด็กได้รับจากการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ)..... ผู้นิเทศ
(.....)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ตาราง 25 สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัยแบบบันทึก
การนิเทศภายใน ในการพัฒนาครูผู้ดูแลเด็ก ในการใช้เกมการศึกษา
เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก
องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเลี้ยว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

ข้อที่	ค่าคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

แบบสังเกต

พฤติกรรมการณ์เรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

คำชี้แจง

ครูผู้ดูแลเด็ก ทำการสังเกตพฤติกรรมการณ์เรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ โดยพิจารณา (/) ลงในช่องระดับการปฏิบัติ

ระดับการปฏิบัติ 5 หมายถึง มากที่สุด

ระดับการปฏิบัติ 4 หมายถึง มาก

ระดับการปฏิบัติ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับการปฏิบัติ 2 หมายถึง น้อย

ระดับการปฏิบัติ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อผู้ถูกสังเกต.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

สถานที่สังเกต.....

ช่วงเวลา.....

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ตอนที่ 2 ประเด็นการสังเกต

รายการสังเกต	ระดับการปฏิบัติ				
	5	4	3	2	1
1. เด็กเข้าเรียนตรงเวลา					
2. เด็กมีความพร้อมที่จะเรียน					
3. เมื่อครูผู้ดูแลเด็กเริ่มกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กมีความกระตือรือร้นและสนใจร่วมกิจกรรม					
4. เมื่อครูผู้ดูแลเด็กเริ่มกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กร่วมกิจกรรมอย่างมีความสุขและสนุกสนาน					
5. ในกิจกรรมกลุ่มเด็กเรียนรู้ได้ดี และช่วยเหลือเพื่อนที่เรียนรู้ช้า					
6. เด็กรับผิดชอบสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมเกมการศึกษาได้เรียบร้อย					
7. เด็กมีการกล้าแสดงออกในชั้นเรียน และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมห้อง					
8. เด็กมีความมั่นใจในการอภิปราย กล้าซักถามพร้อมทั้งแสดงความคิดเห็น					
9. เด็กช่วยกันดูแลรักษา สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมเกมการศึกษา จัดเก็บเข้าที่อย่างเป็นระเบียบ					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....ผู้สังเกต

(.....)

ตาราง 26 สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัยแบบสังเกต
พฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา
การเรียนรู้

ข้อที่	ค่าคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

แบบสัมภาษณ์

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย
 ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว
 อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ ใช้สัมภาษณ์ความคิดเห็นของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม ตามความเป็นจริง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ผู้ให้สัมภาษณ์.....
 วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....
 สถานที่ให้สัมภาษณ์.....
 ผู้สัมภาษณ์.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

1. ครูผู้ดูแลเด็ก มีการใช้เกมการศึกษามีใช้ในการจัดการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยหรือไม่
 อย่างไร

.....

2. เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ).....ผู้สัมภาษณ์
(.....)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

ตาราง 27 สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัยแบบสัมภาษณ์
กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสี้ยว
อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม

ข้อที่	ค่าคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

แบบประเมิน

ความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษา

เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก

องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว

อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม

คำชี้แจง

ขอให้ครูผู้ดูแลเด็กพิจารณาถึงความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ระดับคุณภาพ โดยพิจารณาที่น้ำหนักการประเมิน 5 ระดับ (Rating Scale)

ระดับคุณภาพ 5 หมายถึง มากที่สุด

ระดับคุณภาพ 4 หมายถึง มาก

ระดับคุณภาพ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับคุณภาพ 2 หมายถึง น้อย

ระดับคุณภาพ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

ผลการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก					
1. มีความรู้ความเข้าใจในความหมายของเกมการศึกษาสำหรับเด็ก					
2. มีความรู้ความเข้าใจในประเภทของเกมการศึกษาสำหรับเด็ก					
3. มีความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของเกมการศึกษาสำหรับเด็ก					
4. มีความรู้ความเข้าใจหลักการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก					
5. มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก					

ผลการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
ด้านความรู้ความเข้าใจของครูผู้ดูแลเด็ก (ต่อ)					
6. มีความรู้ความเข้าใจในลักษณะที่ดีของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก					
7. มีความรู้ความเข้าใจในการนำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก					
8. มีความรู้เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับเกมการศึกษาสำหรับเด็ก					
9. เห็นคุณค่าของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก					
10. ศึกษาเอกสาร ตำรา ผลงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก					
11. สืบค้นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง					
12. บุคลากรและผู้เชี่ยวชาญให้ความรู้และคำแนะนำในการนำเกมการศึกษาไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก					
ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก					
13. กำหนดแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก					
14. กำหนดแผนการปฏิบัติงานและงบประมาณเพื่อสนับสนุนการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก					
15. จัดหาสื่อ วัสดุอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ เพื่อส่งเสริมการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก					
16. จัดหาเอกสาร หนังสือหรือตำรา ผลงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวกับเกมการศึกษาสำหรับเด็กเล็ก เพื่อให้ครูผู้ดูแลเด็กสามารถนำไปปรับใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็ก					

ผลการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก (ต่อ)					
17. มีการนิเทศภายใน ติดตามผลการปฏิบัติงาน และให้คำแนะนำในเรื่องการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็กจากผู้เชี่ยวชาญ					
18. เผยแพร่ผลงานการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนา การเรียนรู้สำหรับเด็ก ไปยังศูนย์พัฒนาเด็กเล็กอื่นๆ ที่อยู่นอกเขต					
19. ปรับปรุงกระบวนการเรียน การสอน เพื่อให้เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กโดยการใช้เกมการศึกษา					
20. ให้ความสำคัญในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กครบทุกๆ ด้าน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณ

ตาราง 28 สรุปผลพิจารณาความสอดคล้องของเครื่องมือการวิจัยแบบประเมิน
แบบประเมินความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการเรียนรู้
โดยใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยใน
ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว
อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม

ข้อที่	ค่าคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	0	+1	4	0.80	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	0	+1	5	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

ภาคผนวก ง
ภาพกิจกรรมการดำเนินการวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี



ภาพประกอบ 2 บรรยายภาคการอบรมเชิงปฏิบัติการ



ภาพประกอบ 3 พิธีเปิดการอบรมเชิงปฏิบัติการ



ภาพประกอบ 4 วิทยากรสาธิตการผลิตเกมการศึกษา



ภาพประกอบ 5 ครูผู้ดูแลเด็กร่วมกันผลิตเกมการศึกษา



ภาพประกอบ 6 วิชยกรสาคิตการใช้เกมการศึกษา



ภาพประกอบ 7 เกมการศึกษาที่ร่วมกันผลิตขึ้น



ภาพประกอบ 8 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา



ภาพประกอบ 9 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา

ประวัติย่อผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ	นางอัญมรินทร์ อุณาพรหม
วันเดือนปีเกิด	วันที่ 21 มีนาคม 2520
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 126 หมู่ที่ 8 บ้านโคกสะอาด ตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม 48180
ตำแหน่งปัจจุบัน	ครู
สถานที่ทำงาน	ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด องค์การบริหารส่วนตำบล บ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2537 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียน จังหวัดนครพนม พ.ศ. 2546 ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (สาขาการบัญชี) วิทยาลัยการอาชีพหนองบัว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม พ.ศ. 2549 ค.บ. การศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร พ.ศ. 2558 ค.ม. การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ สกลนคร
ประวัติการทำงาน	พ.ศ. 2555 ครูผู้ดูแลเด็ก ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโคกสะอาด องค์การบริหารส่วนตำบลบ้านเสียว อำเภอหนองบัว จังหวัดนครพนม จนถึงปัจจุบัน

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี