

ผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานที่มีต่อทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย The Effects of Board Games Learning Provision on Self-Management Skills of Young Children

มาริษา มาสัง¹ และ อรพรรณ บุตรกตัญญู²

¹Marisa Masang, and ²Oraphan Butkatunyoo

¹นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาปฐมวัยศึกษา ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

² สาขาวิชาปฐมวัยศึกษา ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

¹Graduate students, Major Early Childhood Education, Department of Education, Faculty of Education, Kasetsart University, Bangkok, Thailand

²Department of Education, Faculty of Education, Kasetsart University, Bangkok, Thailand

¹E-mail: Marisa.mas@ku.th, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-7562-8180>

²Corresponding author e-mail: Oraphan.b@ku.th, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-1647-8812>

Received 02/06/2023

Revised 07/06/2023

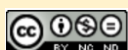
Accepted 15/06/2023

บทคัดย่อ

การเลือกวิธีการส่งเสริมเด็กด้วยเกมควรมีลักษณะที่ส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกการคิด ความจำ การวางแผน ฝึกการแก้ปัญหา การใช้กลยุทธ์ต่างๆ รวมไปถึงคาดการณ์ผลที่จะเกิดขึ้นในการเล่น จินตนาการก็มีส่วนช่วยให้เด็กได้พัฒนาการจัดการอารมณ์ ซึ่งเกมกระดาน เป็นเกมที่สร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหรือผู้เล่น ต้องใช้แผนการหรือกลยุทธ์เข้าช่วยเพื่อที่จะให้ตนเองชนะ เกมกระดานมีรูปแบบเฉพาะสำหรับแต่ละเกมแตกต่างกัน การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน และเพื่อสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยในขณะจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน กลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กปฐมวัยอายุ 4-5 ปี ที่กำลังศึกษาในระดับชั้นปฐมวัยปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) กรุงเทพมหานคร นักเรียน 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน โดยเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1 แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย จำนวน 24 แผน 2 เกมกระดานบันไดงูเพื่อพัฒนาทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย และ 3 แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน สามารถพัฒนาทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยได้ในระดับดีมากโดยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน เพื่อพัฒนาทักษะการจัดการตนเอง โดยภาพรวมเด็กทั้งหมด 30 คน มีความเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมจัดการตนเอง และมีคะแนนสูงขึ้นในแต่ละครั้ง โดยครั้งที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.26 และครั้งที่ 24 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.65 ซึ่งมีการพัฒนาและสูงขึ้นตามลำดับ คะแนนเฉลี่ยทักษะจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยมีค่าสูงขึ้นมีความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาสูงขึ้นทั้ง 4

[427]

Citation:



มาริษา มาสัง และ อรพรรณ บุตรกตัญญู. (2566). ผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานที่มีต่อทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย. วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ, 3 (4), 427-440

Masang, M., & Butkatunyoo, O., (2023). The Effects of Board Games Learning Provision on Self-Management Skills of Young Children. Interdisciplinary

Academic and Research Journal, 3 (4), 427-440; DOI: <https://doi.org/10.14456/iarj.2023.199>

.....
ด้าน โดยด้านการควบคุมอารมณ์ ครั้งที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.30 ครั้งที่ 24 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.68 ด้านการตั้งเป้าหมาย ครั้งที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.20 ครั้งที่ 24 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.66 ด้านการคิดยืดหยุ่น ครั้งที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.30 ครั้งที่ 24 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.58 และด้านการมีวินัยในตนเอง ครั้งที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.25 ครั้งที่ 24 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.67 โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดและรองลงมา คือด้านการควบคุมอารมณ์ ด้านการมีวินัยในตนเอง ด้านการตั้งเป้าหมาย และด้านการคิดยืดหยุ่น ตามลำดับ

คำสำคัญ: เกมกระดาน; ทักษะการจัดการตนเอง; เด็กปฐมวัย

Abstract

Choosing a way to encourage children with games should have characteristics that encourage children to practice thinking, memory, planning, practicing problem-solving, and using various strategies, including predicting the outcome that will occur in play, imagination also helps children develop emotional management. Board games are games that create interaction with friends or players, and must use strategies or strategies to help them win, board games have specific styles for each game differently. The purpose of this study was to study the effects of board game learning provision on the self-management skills of young children and observe behavior that shows skill in Self-management. The target group in this study was 4 - 5 years old who were studying in the kindergarten 2nd year semester 2 in the academic year 2022 at Ramkhamhaeng University Demonstration School (elementary level), Bangkok. One classroom has 30 children by purposive sampling. The instruments used in this study included. 1 Lesson plan of board learning provision for developing self-management has a totally of 24 plans 2 Snakes and ladders for developing self-management and 3 Self-management skills behavior of young children observation form. Data by analysis, mean, standard division, and content analysis. The study results of the study revealed that organizing a learning experience for board games can develop self-management skills in early childhood children by finding that early childhood children who have been organized to experience learning board games to develop self-management skills Overall, all 30 children had change in self-management behavior and higher scores each time, with the 1st time having an average score of 0.26 and the 24th time having an average score of 1.65, which were progressive and higher respectively the average score of self-management skills of young children was higher, there were changes and development in all 4 aspects. Emotion regulation the 1st time had an

[428]

Citation:



มาริษา มาสังข์ และ อรพรรณ บุตรกตัญญู. (2566). ผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานที่มีต่อทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย. วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ, 3 (4), 427-440

Masang, M., & Butkatunyoo, O., (2023). The Effects of Board Games Learning Provision on Self-Management Skills of Young Children. Interdisciplinary

Academic and Research Journal, 3 (4), 427-440; DOI: <https://doi.org/10.14456/iarj.2023.199>

average score of 0.30, and the 24th time had an average score of 1.68. Goal setting the 1st time had an average score of 0.20, and the 24th time had an average score of 1.66. Flexible thinking the 1st time had an average score of 0.30, the 24th time had an average score of 1.58, and self-discipline the 1st time self-discipline had an average score of 0.25, the 24th time. with an average score of 1.67. The aspect with the highest average score followed by emotion regulation. Goal setting with self-discipline and flexible thinking respectively.

Keywords: Board games; Self-Management Skills; Young Children

บทนำ

ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างต่อเนื่อง การที่มนุษย์จะใช้ชีวิตอยู่บนพื้นฐานในการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเป็นสุขต้องอาศัยความสามารถในการปรับตัวให้พร้อมที่จะเผชิญปัญหาและการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา สิ่งที่เป็นตัวช่วยในการรับรู้ และตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้นั้นก็คือทักษะชีวิต ซึ่งเป็นสิ่งที่จะช่วยให้มนุษย์ปรับตัว และใช้ชีวิตได้อย่างเป็นสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561) สังคมปัจจุบันต้องเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวในอนาคตของเด็ก ที่จะทำให้สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการจัดการศึกษาในระดับปฐมวัย เป็นการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปี ให้ไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ที่สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุข โดยอาศัยการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมการเรียนรู้ที่จะตอบสนองต่อธรรมชาติของเด็กแต่ละคนและพัฒนาการที่มีความแตกต่างกัน ภายใต้สังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรักและความเอาใจใส่ เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่การเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์เกิดคุณค่าต่อตนเอง และสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

เด็กปฐมวัยต้องมีการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม เป็นกระบวนการในการเรียนรู้ที่อาศัยการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีความสำคัญอย่างยิ่งโดยเฉพาะสำหรับเด็กปฐมวัย เนื่องจากเด็กวัยนี้กำลังอยู่ในช่วงพัฒนาทักษะความสามารถด้านอารมณ์และสังคมในระดับที่สูงขึ้น กระบวนการในการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมโดยอาศัยการมีปฏิสัมพันธ์ของบริบททางสังคมรอบตัวเด็ก เพื่อนำไปสู่การเสริมสร้างเจตคติที่ดี พฤติกรรมเชิงบวก และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อีกทั้งยังสามารถป้องกันและแก้ไขปัญหาทางพฤติกรรมของเด็กได้อีกด้วย (Casel, 2020) การจัดการตนเองจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เด็กแสดงออกต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสามารถก้าวพ้นอุปสรรคและปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การที่เด็กกระทำสิ่งใด ๆ เริ่มจากกระบวนการคิดของตนเอง การสังเกตตนเอง กระบวนการตัดสินใจ และการแสดงปฏิกิริยาตอบสนอง ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตนเองให้เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทในการดำเนินชีวิตของตนเอง ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ทางสังคมและเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของ

บุคคลที่มีขั้นตอนและสามารถเกิดขึ้นได้อย่างยั่งยืน โดยมีความเชื่อพื้นฐานมาจากการมีส่วนร่วมของบุคคล เน้นที่ความรับผิดชอบของบุคคลที่มีต่อพฤติกรรมของตนเอง แก้ไขปัญหาในสถานการณ์ที่ตนเองเผชิญอยู่ เรียนรู้ทักษะใหม่และการจัดสิ่งแวดล้อมของตนเอง (Kanfer & Gaelick-Buys, 1991)

เด็กปฐมวัยจึงควรได้รับการพัฒนาทักษะการจัดการตนเองผ่านการจัดประสบการณ์ที่กระตุ้นให้เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ รู้จักปรับตัว เมื่อเจอกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด สามารถจดจ่อกับเป้าหมาย สามารถในมุมมอง เพื่อไปให้ถึงเป้าหมายได้ จากทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา (Piaget, 1969) ที่กล่าวว่า เด็กไม่ได้เกิดมาพร้อมกับความรู้และความคิด เด็กเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว และพัฒนาการคิดไปตามลำดับขั้นตอน ในแต่ละขั้นตอนเด็กจะพัฒนาโครงสร้างสร้างของความคิด การเรียนรู้และการรับรู้โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ในการทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย พัฒนาให้เด็กฝึกให้เด็กทำกิจกรรมที่เป็นลำดับขั้นตอน ส่งเสริมให้เด็กรู้จักเป้าหมายที่เหมาะสมให้ชัดเจน จากนั้นวางแผนและลงมือทำ ลองคิด หาทางออกในการแก้ปัญหาที่หลากหลาย สอนให้เด็กรู้จักการประเมินตนเอง ดังนั้นในการเลือกวิธีการส่งเสริมเด็กด้วยเกมควรมีลักษณะที่ส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกการคิด ความจำ การวางแผน ฝึกการแก้ปัญหา การใช้กลยุทธ์ต่างๆ รวมไปถึงคาดการณ์ผลที่จะเกิดขึ้นในการเล่น จินตนาการก็มีส่วนช่วยให้เด็กได้พัฒนาการจัดการอารมณ์ ซึ่งเกมกระดาน เป็นเกมที่สร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหรือผู้เล่น ต้องใช้แผนการหรือกลยุทธ์เข้าช่วยเพื่อที่จะให้ตนชนะ ซึ่งเกมกระดานมีรูปแบบเฉพาะสำหรับแต่ละเกมแตกต่างกัน บางเกมสอนให้รู้จักการวางแผนระยะสั้น และ ระยะยาว (Hinebaugh, 2009) เกมกระดานมีประโยชน์ให้เด็กได้วางแผน ได้พูดคุยหรือต่อรอง ร่วมมือกัน แสดงถึงการมีน้ำใจนักกีฬา รู้จักหน้าที่และรับผิดชอบในสิ่งที่ทำ รู้จักรอคอย เรียงลำดับความสำคัญรับผลจากการตัดสินใจของตนเอง และฝึกแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป (Blair and Razza, 2007) ซึ่งเด็กปฐมวัยจะเรียนรู้ได้ดีผ่านการเล่น การใช้เกมกระดานจึงเป็นเครื่องมือในการฝึกการจัดการตนเอง เพราะเด็กในวัย 5-7 ปี จะเริ่มสนุกกับเกมที่มีกฎ มีการท้าทาย ซึ่งเกมกระดานจะช่วยส่งเสริมการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน
2. เพื่อสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย ในขณะที่จัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน

กรอบแนวคิดการวิจัย

ทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย เป็นทักษะที่สำคัญในการพัฒนาตนเอง การจัดการตนเองมีความสัมพันธ์กับการประสบผลสำเร็จ ทำให้เด็กเข้าใจตนเอง สามารถควบคุมอารมณ์ พฤติกรรม และความรู้สึกนึกคิดของตนเองให้บรรลุผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นและปรับพฤติกรรมใหม่ ได้อย่างยืดหยุ่น เห็นคุณค่าในตนเองและมีวินัยในตนเอง เพื่อประโยชน์ของตนเองและผู้อื่น จากการได้สังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศรีเรือน แก้วกังวาล, (2553) จาก

[430]

Citation:

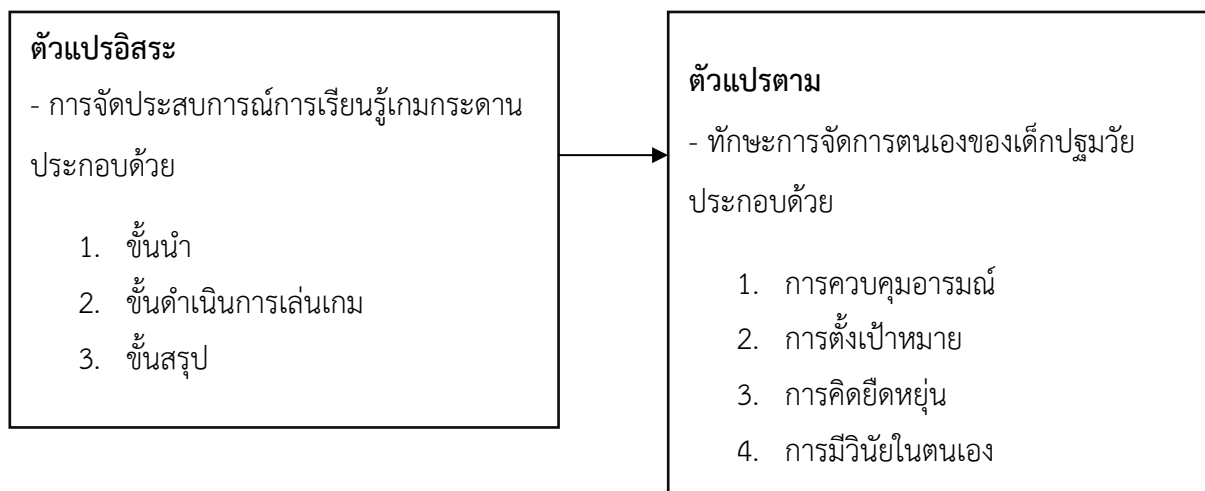


มาริษา มาสังข์ และ อรุณพร บุตกรตัญญู. (2566). ผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานที่มีต่อทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย. วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ, 3 (4), 427-440

Masang, M., & Butkatunyoo, O., (2023). The Effects of Board Games Learning Provision on Self-Management Skills of Young Children. Interdisciplinary

Academic and Research Journal, 3 (4), 427-440; DOI: <https://doi.org/10.14456/iarj.2023.199>

ความสำคัญดังกล่าว ผู้ศึกษาได้นำวิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานที่สอดคล้องกับแนวคิดของ Von Neumann, J., & Morgenstern, O., (1944) ให้เด็กได้ลงมือเล่นเกมผ่านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เกมกระดาน เพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย โดยกรอบแนวคิดแสดงดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานที่มีต่อทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย เป็นการศึกษากึ่งทดลอง (Quasi – experimental research) วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน และเพื่อสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย ในขณะจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน ซึ่งผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

1. **กลุ่มเป้าหมาย:** กลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กปฐมวัยชาย – หญิง อายุระหว่าง 4 – 5 ปี กำลังศึกษาระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

2. **เครื่องมือและคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย:** เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

2.1. แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย จำนวน 24 แผน ประกอบด้วย แผนบ้านของเราแสนสุข แผนสวนสนุกสุขใจ แผนท่องเที่ยวในฟาร์มและสวนสัตว์ แผนตลาดนัดและห้างที่หนูชอบไป ซึ่งมีการกิจอย่างง่าย การปฏิบัติตามสิ่งที่กำหนดในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน และภารกิจพิชิตปัญหา การคิดยืดหยุ่นเพื่อแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่ซับซ้อน ขั้นตอนการสร้างแผนมีดังนี้

2.1.1 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดของ Von Neumann, J., & Morgenstern, O., (1944) ในการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ และเกมกระดาน ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม 3 ขั้นตอน ดังนี้

.....
ขั้นนำ เป็นขั้นการนำเด็กเข้าสู่การเล่นเกมกระดานบันได เป็นขั้นสาธิตขั้นตอนวิธีการเล่นเกม และกำหนดกฎ กติกาในการเล่นโดยสร้างข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม มีการดำเนินกิจกรรมด้วยเรื่องเล่า เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจและมีความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรม

ขั้นดำเนินกิจกรรมการเล่น เป็นขั้นที่เด็กเล่นเกมกระดานบันได ครูหรือเด็กเป็นผู้ดำเนินการเล่น โดยการหมุนวงล้อ และเดินตามจำนวนที่หมุนได้ หากตกลงช่องภารกิจ เด็กต้องทำภารกิจตามภารกิจที่เปิดได้ ถ้าทำภารกิจนั้นสำเร็จจะได้ขยับตัวเดินไปข้างหน้าตามคะแนนที่ได้จากภารกิจนั้น ๆ แต่ถ้าหากทำไม่ครบตามกำหนดจะต้องเดินถอยหลังตามคะแนนที่ถูกหักออกไป ผู้ที่ไปถึงเส้นชัยได้เป็นคนแรกจะเป็นผู้ชนะในเกมนั้นได้เดินไปข้างหน้า 1 ช่อง หากตอบไม่ถูกต้องให้เดินถอยหลัง 1 ช่อง ดำเนินกิจกรรมต่อไปจนเข้าสู่เส้นชัย

ขั้นสรุป เป็นขั้นที่เด็กแสดงความรู้สึกที่ได้เล่นเกมกระดานพร้อมกับร่วมกันสนทนา เกี่ยวกับการเล่นเกมกระดานบันไดที่เกิดผลในพฤติกรรมจัดการตนเอง

2.1.2 ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ใช้แบบประเมินคุณภาพ 5 ระดับ ได้คะแนนเฉลี่ย 4.77 อยู่ในเกณฑ์เหมาะสมมากที่สุด

2.2. แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย ชื่อ นามสกุลของ เด็ก ชื่อกิจกรรม ครั้งที่สังเกต วัน เดือน ปีที่ประเมิน และพฤติกรรมที่พบจากผู้ศึกษา ขั้นตอนการสร้างแบบ ประเมินมีดังนี้

2.2.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยจากหลักสูตรประเทศไทย หลักสูตรต่างประเทศ เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนด พฤติกรรมทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดพฤติกรรมทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านการควบคุมอารมณ์ 2. ด้านการตั้งเป้าหมาย 3. ด้าน การคิดยืดหยุ่น 4. ด้านการมีวินัยในตนเอง

2.2.2 จัดทำแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมกระดาน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การควบคุมอารมณ์ หมายถึง ความสามารถของเด็กในการแสดงออกทางอารมณ์ คำพูด สามารถรับรู้อารมณ์ของตนเองและผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

2. การตั้งเป้าหมาย หมายถึง ความสามารถของเด็กในการสร้างเป้าหมายในการเล่น มีความมุ่งมั่นในการเล่น สามารถปฏิบัติตามข้อตกลง หรือคำแนะนำที่ผู้ใหญ่บอก

3. การคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถของเด็กในการรู้จักดัดแปลงการเล่น มีการเล่นที่ แปลกใหม่ ยอมรับข้อผิดพลาดของตนเองในการเล่นและสามารถตัดสินใจและแก้ปัญหาในการเล่นได้

4. การมีวินัยในตนเอง หมายถึง ความสามารถของเด็กในการตั้งใจทำกิจกรรมที่ได้รับ มอบหมาย เก็บของเข้าที่เรียบร้อยหลังเล่นหรือทำกิจกรรม รู้จักการรอคอยในการเล่นหรือทำกิจกรรม

2.2.3 ผู้วิจัยนำแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพโดยประเมินความสอดคล้องของจุดประสงค์กับพฤติกรรมทักษะการ จัดการตนเองของเด็กปฐมวัย มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00

2.2.4 ปรับปรุงแบบประเมินตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ สำหรับนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

3. วิธีดำเนินการทดลอง

3.1 ผู้วิจัยผู้ศึกษาได้จัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานให้แก่เด็กกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 24 แผน โดยแผนการจัดกิจกรรม 1 แผน แผนใช้ในการจัดกิจกรรม 1 ครั้ง ในทุกวันจันทร์ พุธ และศุกร์ เวลา 09.30 – 10.15 น. วันละ 45 นาที โดยจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในช่วงกิจกรรมเสรี นำแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยศึกษาพฤติกรรมในการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย โดยการบันทึกหลังสอน การบันทึกพฤติกรรมของเด็กปฐมวัยในขณะที่จัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน รวมทั้งข้อมูลภาพถ่ายและบันทึกพฤติกรรมของเด็กปฐมวัยในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรมจากพี่เลี้ยงในห้องเรียน เพื่อให้ทราบถึงรายละเอียดของพฤติกรรมที่แสดงทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนา และมีการยืนยันจากข้อมูลแหล่งต่าง ๆ ดังกล่าว เพื่อตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล

3.3 นำแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยมารวบรวมคะแนนและวิเคราะห์หาค่าทางสถิติต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 นำคะแนนที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย มาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4.2 หาคะแนนเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย

4.3 วิเคราะห์เชิงพรรณนาผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานที่มีต่อพฤติกรรมในการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยและนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมในการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยไปวิเคราะห์เชิงเนื้อหา แล้วนำเสนอเป็นความเรียง

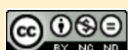
ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลศึกษาผลการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน (N=30)

ระยะการทดลอง	ด้านการควบคุมอารมณ์ (2)	ด้านการตั้งเป้าหมาย (2)	ด้านการคิดยืดหยุ่น (2)	ด้านการมีวินัยในตนเอง (2)	ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน $\bar{X}$	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
ครั้งที่ 1	0.30	0.20	0.30	0.24	0.30	0.45
ครั้งที่ 2	0.33	0.23	0.33	0.28	0.33	0.45
ครั้งที่ 3	0.37	0.27	0.37	0.31	0.37	0.46
ครั้งที่ 4	0.42	0.31	0.40	0.36	0.42	0.50
ครั้งที่ 5	0.46	0.37	0.46	0.47	0.46	0.51

[433]

Citation:



มาริษา มาสังข์ และ อรุณพร บุตกรตัญญู. (2566). ผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานที่มีต่อทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย. วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ, 3 (4), 427-440

Masang, M., & Butkatunyoo, O., (2023). The Effects of Board Games Learning Provision on Self-Management Skills of Young Children. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 3 (4), 427-440; DOI: <https://doi.org/10.14456/iarj.2023.199>

ระยะการทดลอง	ด้านการควบคุมอารมณ์ (2)	ด้านการตั้งเป้าหมาย (2)	ด้านการคิดยืดหยุ่น (2)	ด้านการมีวินัยในตนเอง (2)	ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน $\bar{X}$	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
ครั้งที่ 6	0.57	0.51	0.61	0.58	0.57	0.55
ครั้งที่ 7	0.71	0.72	0.72	0.66	0.71	0.56
ครั้งที่ 8	0.84	0.89	0.86	0.80	0.84	0.58
ครั้งที่ 9	1.06	1.01	0.97	1.04	1.06	0.56
ครั้งที่ 10	1.17	1.16	1.10	1.18	1.17	0.53
ครั้งที่ 11	1.27	1.24	1.23	1.30	1.27	0.50
ครั้งที่ 12	1.31	1.28	1.27	1.33	1.31	0.50
ครั้งที่ 13	1.36	1.34	1.41	1.37	1.36	0.54
ครั้งที่ 14	1.42	1.38	1.33	1.40	1.42	0.59
ครั้งที่ 15	1.47	1.41	1.34	1.43	1.47	0.50
ครั้งที่ 16	1.50	1.42	1.37	1.44	1.50	0.50
ครั้งที่ 17	1.52	1.44	1.40	1.49	1.52	0.51
ครั้งที่ 18	1.54	1.48	1.41	1.52	1.54	0.50
ครั้งที่ 19	1.58	1.50	1.43	1.56	1.58	0.50
ครั้งที่ 20	1.59	1.53	1.46	1.58	1.59	0.50
ครั้งที่ 21	1.61	1.56	1.49	1.59	1.61	0.50
ครั้งที่ 22	1.62	1.59	1.52	1.62	1.62	0.50
ครั้งที่ 23	1.66	1.61	1.56	1.63	1.66	0.49
ครั้งที่ 24	1.68	1.66	1.58	1.67	1.68	0.49

จากตารางที่ 1 ผลการศึกษาผลการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน พบว่าคะแนนเฉลี่ยทักษะการจัดการตนเองโดยรวมของเด็กปฐมวัยที่ได้เข้าร่วมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน ครั้งที่ 1 ถึงครั้งที่ 24 คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.30 , 0.33 , 0.37 , 0.42 , 0.46, 0.57 , 0.71 , 0.84 , 1.06 , 1.17 , 1.27 , 1.31 , 1.36 , 1.42 , 1.47 , 1.50 , 1.52 , 1.54 , 1.58 , 1.59 , 1.61 , 1.62 , 1.66 และ 1.68 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าตลอดระยะเวลาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานของเด็กปฐมวัยค่าเฉลี่ยสูงขึ้นตามลำดับ

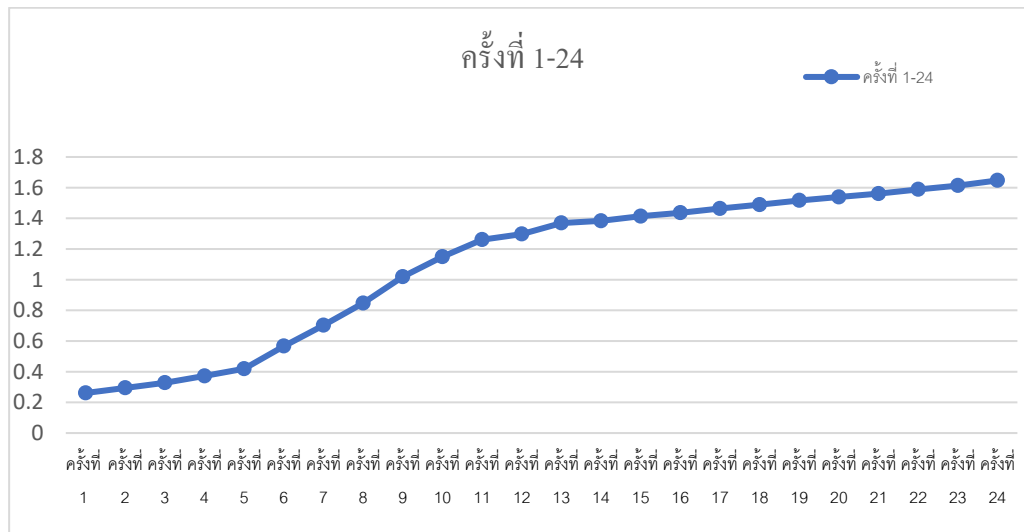
[434]

Citation:



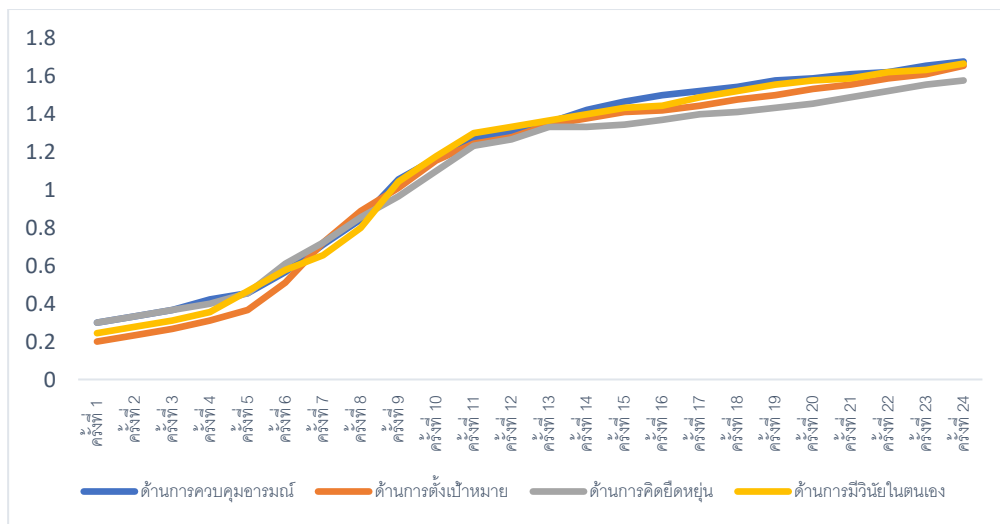
มาริษา มาสังข์ และ อรรถพรณ บุตรกตัญญู. (2566). ผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานที่มีต่อทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย. วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ, 3 (4), 427-440

Masang, M., & Butkatunyo, O., (2023). The Effects of Board Games Learning Provision on Self-Management Skills of Young Children. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 3 (4), 427-440; DOI: <https://doi.org/10.14456/iarj.2023.199>



กราฟที่ 1 กราฟแสดงผลการสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย ในขณะจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน

จากกราฟที่ 1 ผลการสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย ในขณะจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน พบว่าจากแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย ทั้ง 24 ครั้ง หลังจากได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานโดยภาพรวมเด็กทั้งหมด 30 คน มีความเปลี่ยนแปลง และพัฒนาสูงขึ้นในแต่ละครั้งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน



กราฟที่ 2 กราฟแสดงผลการสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย ค่ะแนรายด้านในขณะจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน

[435]

Citation:



มาริษา มาสังข์ และ อรพรรณ บุตรกตัญญู. (2566). ผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานที่มีต่อทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย. วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ, 3 (4), 427-440

Masang, M., & Butkatunyoo, O., (2023). The Effects of Board Games Learning Provision on Self-Management Skills of Young Children. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 3 (4), 427-440; DOI: <https://doi.org/10.14456/iarj.2023.199>

จากกราฟที่ 2 ผลการสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย คะแนนรายด้านในขณะจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน พบว่าจากแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยทั้ง 24 ครั้ง โดยแบ่งเป็นรายด้าน เด็กทั้งหมด 30 คน มีความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาสูงขึ้นทั้ง 4 ด้าน โดยด้านการควบคุมอารมณ์ ครั้งที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.30 ครั้งที่ 24 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.68 ด้านการตั้งเป้าหมาย ครั้งที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.20 ครั้งที่ 24 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.66 ด้านการคิดยืดหยุ่น ครั้งที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.30 ครั้งที่ 24 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.58 และด้านการมีวินัยในตนเอง ครั้งที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.25 ครั้งที่ 24 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.67

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่อง ผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานที่มีต่อทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย ดำเนินมาครบ 8 สัปดาห์ จำนวน 24 ครั้งแล้ว ครูสังเกตเห็นว่าเด็กมีพฤติกรรมที่แสดงถึงทักษะการจัดการตนเองเพิ่มสูงขึ้น โดยการแสดงพฤติกรรมที่สามารถบอกได้ว่าเด็กมีการพัฒนาทักษะการจัดการตนเองมากยิ่งขึ้น โดยมีพฤติกรรมแต่ละสัปดาห์ ดังนี้

1.ด้านการควบคุมอารมณ์ ในสัปดาห์แรก ๆ เด็ก ๆ สามารถควบคุมตนเองได้บ้างบางเวลาเมื่อเกิดเหตุการณ์เสียใจในการเล่น แต่เด็กบางคนยังขาดการควบคุมอารมณ์ ในสถานการณ์ต่าง ๆ มีการแสดงออกถึงความผิดหวัง เสียใจเมื่อเล่นเกมแพ้ โดยแสดงออกถึงความรุนแรงทางกาย เด็กร้องไห้ โวยวายเสียงดังออกมา แต่หากได้พูดคุย ได้รับคำปลอบโยนจากครู ก็สามารถปรับอารมณ์ได้เป็นปกติได้ภายในเวลาไม่นาน จากการสังเกตแต่ละสัปดาห์ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน ผู้ศึกษาได้สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงของเด็กในทางที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อเกิดเรื่องเสียใจ ไม่ถูกใจในการเล่น เด็กมีการพัฒนาเรื่องการแสดงออกทางอารมณ์จากสถานการณ์ต่าง ๆ ในการเล่น เกม การแสดงใช้คำพูดในสถานการณ์ต่าง ๆ ในการเล่น รวมไปถึงการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่นและแสดงออกอย่างเหมาะสมมากขึ้น สามารถปรับอารมณ์ของตนเองได้ ทำให้เกิดการพัฒนาด้านทักษะการจัดการตนเอง ด้านควบคุมอารมณ์ในแต่ละสัปดาห์พัฒนาดีขึ้น

2. ด้านการตั้งเป้าหมาย ในสัปดาห์แรก ๆ เด็กส่วนใหญ่ยังขาดการสร้างเป้าหมายในการเล่น เพื่อให้ไปถึงเส้นชัย และยังไม่รู้จุดประสงค์ของการเล่น ขาดความมุ่งมั่นในการเล่น ไม่สามารถจัดการตนเองในการเล่นได้ ยังไม่เข้าใจกฎ กติกา และไม่ปฏิบัติตามข้อตกลงในการเล่น ต้องมีครูคอยชี้แนะในการเล่นอยู่ทุกครั้ง ซึ่งจากการสังเกตแต่ละสัปดาห์เห็นความเปลี่ยนแปลงของเด็กไปในทิศทางที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ สามารถตั้งเป้าหมาย วางแผนการเล่นทั้งกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อยได้ ตามที่ครูบอกและได้สร้างข้อตกลงไว้ โดยที่ครูไม่ต้องชี้แนะในทุก ๆ เรื่อง มีความมุ่งมั่นในการทำคะแนนในการเล่นเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ ทำให้การพัฒนาทักษะการจัดการตนเอง ด้านการตั้งเป้าหมายในแต่ละสัปดาห์มีการพัฒนาดีขึ้น

3. ด้านการคิดยืดหยุ่น ในสัปดาห์แรก ๆ เด็กบางคนยังไม่สามารถยืดหยุ่นในการเล่นร่วมกับผู้อื่น ได้เกี่ยวกับการแบ่งปันผู้อื่น ยังยึดตนเองเป็นหลักโดยไม่มีความยืดหยุ่น โดยครูต้องกระตุ้นและให้การช่วยเหลือเมื่อมีการปรับเปลี่ยนเวลาในบางครั้ง บางคนมีคำถาม มีข้อสังเกต ซึ่งจะต้องใช้เวลาในการปรับเปลี่ยนกิจกรรม อีกทั้งบางสถานการณ์ยัง และการยังยึดติดอยู่กับคำตอบเดิม ๆ ยังไม่รู้จักการเปลี่ยนแปลงความคิด แก้ปัญหา กับสถานการณ์ที่พบเจอได้ โดยครูยังต้องให้คำแนะนำในการทำภารกิจ กระตุ้นให้เด็กคิดนอกกรอบ เด็กถึงจะมีการคิดนอกกรอบมากขึ้น แต่ในสัปดาห์ท้าย ๆ ในการทำภารกิจ เด็กมีการจดจำภารกิจต่าง ๆ ได้จากการเล่นเกมซ้ำหลาย ๆ ครั้งทำให้เด็กใช้คำตอบเดิม ๆ ไม่มีคำตอบที่แปลกใหม่ขึ้น ในการทำภารกิจต่าง ๆ ซึ่งจากการสังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงของเด็กไปในทางที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ ในทางที่ดีขึ้น เริ่มมีการทำกิจกรรมได้อย่างราบรื่น โดยยอมรับความผิดพลาดในการเล่นเกมนได้ด้วยตนเอง และสามารถปรับเปลี่ยนเวลาทำกิจกรรมได้ โดยไม่เป็นปัญหาและสามารถเข้าใจเหตุการณ์ได้ และเลือกที่จะย้ายที่นั่งไปตรงอื่นด้วยตนเอง ทำให้การพัฒนาทักษะการจัดการตนเอง ด้านการคิดยืดหยุ่น ในแต่ละสัปดาห์พัฒนาดีขึ้น

4. ด้านการมีวินัยในตนเอง ในสัปดาห์แรก ๆ เด็กยังขาดความตั้งใจ จดจ่อกับการเล่นเกม เด็กส่วนใหญ่ยังขาดการรอคอยขณะผู้อื่นกำลังเล่น มีการพูดคุยและเล่นกับผู้อื่นตลอดทั้งการเล่น เกม การเก็บอุปกรณ์ เก็บเกมเมื่อเล่นเสร็จ จะทำได้โดยครูต้องชี้แนะ ซึ่งจากการสังเกตในแต่ละสัปดาห์เห็นความเปลี่ยนแปลงของเด็กในทางที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ สามารถเล่นเกมได้ตามที่ครูบอกโดยไม่ต้องชี้แนะในทุกเรื่อง แต่ละกลุ่ม แต่ละคนก็เก็บอุปกรณ์ได้ตรงตามกล่องของเกมกระดานเข้าที่อย่างเรียบร้อย สามารถจดจ่อ รอคอยขณะเล่นเกมได้นานมากยิ่งขึ้น ทำให้การพัฒนาทักษะการจัดการตนเอง ด้านการมีวินัยในตนเอง ในแต่ละสัปดาห์พัฒนาดีขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัยจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน และเพื่อสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย ในขณะจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน ผลการศึกษาพบว่า ค่าเฉลี่ยทักษะการจัดการตนเองเพิ่มสูงขึ้น โดยเด็กแสดงพฤติกรรมที่สามารถบอกได้ว่าเด็กมีการพัฒนาทักษะการจัดการตนเองมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยมีข้ออภิปราย 2 ประเด็น ดังนี้

1.การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน เด็กมีทักษะการจัดการตนเองที่มีการพัฒนาขึ้นเมื่อดำเนินมาครบทั้ง 8 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่าเด็กมีการพัฒนาทักษะการจัดการตนเองที่ดีขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยการจัดการตนเองสูงขึ้นตามลำดับ

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน เป็นรูปแบบวิธีการในการการเปลี่ยนแปลงเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เกมกระดานเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในแนวทางของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยรูปแบบลักษณะ และโครงสร้างของเกมกระดานมีความหลากหลาย และแตกต่างกันไปตามบริบทของเกม แต่เมื่อนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์โดยตรงและกระตุ้นการ

เรียนรู้ ผ่านการลงมือปฏิบัติ และยังช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ขณะเล่นเกม สอดคล้องกับ Play Academy (2017) ได้กล่าวถึง เกมกระดานช่วยพัฒนาทักษะการคิด มีสามารถช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนรวบรวมข้อมูลได้ดี ตั้งแต่การเข้าใจเป้าหมายในสิ่งที่ตนเองกำลังลงมือทำการจดจำกติกา พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา มักจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นต้องแก้ปัญหา และเวลาที่มีจำกัด เมื่อผู้เล่นลงมือทำซ้ำด้วยความถี่ที่เหมาะสม ผู้เล่นจะพัฒนาความสามารถได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมให้ผู้เล่นเห็นคุณค่าในตัวเอง พัฒนาทักษะทางสังคม มีกระบวนการเล่นเป็นกลุ่ม เด็กจะต้องรู้จักแบ่งงานกัน รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน รู้จักการใช้เหตุผลของตัวเอง ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้อารมณ์ และเหตุผลของผู้อื่น เมื่อพบว่าตนเองทุจริตโดยตั้งใจหรือไม่ได้ตั้งใจก็กลายอมรับความผิดด้วยตนเอง นับเป็นความรับผิดชอบที่มีมาจากภายใน และนำไปสู่ความนับถือตัวเอง เมื่อมีการเล่นอย่างต่อเนื่อง เด็กจะสามารถพัฒนาการเล่นจนบรรลุเป้าหมายได้ในที่สุด สอดคล้องกับผลวิจัยของ สุธาวัลย์ หาญจรสุข (2564) ที่ใช้ชุดเกมกระดานที่พัฒนาขึ้นในการวิจัยนี้สามารถส่งเสริมการคิดเชิงบริหารของนักเรียนปฐมวัย การคิดเชิงบริหารโดยภาพรวมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และสอดคล้องกับ ผลวิจัยของ วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย (2563) โดยศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่าผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมือง ดิจิทัลหลังเรียนรู้ ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

2. ทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการควบคุมอารมณ์ ด้านการตั้งเป้าหมาย ด้านการคิดยืดหยุ่น และด้านการมีวินัยในตนเอง พบว่า การจัดประสบการณ์เกมกระดานทำให้ทักษะการจัดการตนเองสูงขึ้น โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดและรองลงมา คือ ด้านการควบคุมอารมณ์ ด้านการมีวินัยในตนเอง ด้านการตั้งเป้าหมาย และด้านการคิดยืดหยุ่น ตามลำดับ

การแสดงผลพฤติกรรมที่สามารถบอกได้ว่าเด็กมีการพัฒนาทักษะการจัดการตนเองมากยิ่งขึ้น และเด็กเริ่มที่จะเรียนรู้ในการวางแผนและจัดการ เพื่อให้การเล่นออกมาสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ได้ โดยมีความมุ่งมั่น ตั้งใจในการเล่น ทำให้ครูกระตุ้นหรือตักเตือนน้อยลง สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองให้เป็นปกติ และเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ และมีการคิดนอกกรอบ มีการเล่นที่แปลกใหม่ แสดงถึงการทำสิ่งใหม่โดยไม่ยึดติดกับสิ่งเดิมได้ แต่ในระยะแรกผู้ศึกษาจะต้องคอยกระตุ้น และให้ความช่วยเหลือ สอดคล้องกับ Bandura (1986) ที่เชื่อว่าบุคคลจะกระทำการสิ่งใด ๆ เริ่มจากกระบวนการคิดของตนเอง การสังเกตตนเอง กระบวนการตัดสินใจ และการแสดงปฏิกิริยาตอบสนอง ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมตนเองให้เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทในการดำเนินชีวิตของตนเอง การใช้เกมกระดานเพื่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ และสอดคล้องกับ ผลวิจัยของ เบญจวรรณ จันทไทย (2564) พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการใช้ชุดการเรียนรู้ My Happy Home มีคะแนนเฉลี่ยของการจัดการ ตนเองสูงขึ้นกว่าก่อนการใช้ชุดการเรียนรู้ My Happy Home ทักษะการจัดการตนเองของเด็กเป็นส่วนที่สำคัญ ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีสมาธิที่ดีในการทำกิจกรรม ส่งเสริมให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองทำให้เด็กเกิดทักษะการคิด การวางแผน การลองผิดลองถูก การทำงาน

[438]

Citation:



มาริษา มาสังข์ และ อรพรรณ บุตรกตัญญู. (2566). ผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานที่มีต่อทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย. วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ, 3 (4), 427-440

Masang, M., & Butkatunyoo, O., (2023). The Effects of Board Games Learning Provision on Self-Management Skills of Young Children. Interdisciplinary

Academic and Research Journal, 3 (4), 427-440; DOI: <https://doi.org/10.14456/iarj.2023.199>

ตามขั้นตอนเกิดทักษะการแก้ไขปัญหา มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง ผู้อื่น การแสดงออกถึงความเชื่อมั่นในตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ให้สอดคล้องกับยุคปัจจุบัน เปิดโอกาสให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมต่างๆ รอบตัวในชีวิตประจำวัน และการอดทนรอคอยตามวัย

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะจากงานวิจัย ผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานที่มีต่อทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย ดังนี้

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้

1. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน มุ่งเน้นให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติทั้งเป็นกลุ่มใหญ่ และกลุ่มย่อย จึงควรมีครูหรือพี่เลี้ยง อย่างน้อย 2-3 คน ในช่วงแรกของการเล่นเกม เนื่องจากเด็กยังไม่คุ้นเคย เพื่อให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวก ดูแลเด็กในการทำกิจกรรมอย่างทั่วถึง
2. หากพบว่าเด็กยังไม่เข้าใจหรือมีปัญหาควรเข้าไปมีส่วนร่วมในการชี้แนะหรือร่วมเล่นกับเด็ก ครูควรให้การช่วยเหลือในระดับที่เหมาะสมกับความสามารถและความต้องการของเด็กแต่ละคนจะทำให้เด็กเกิด ภาวะภูมิใจในตนเองมากขึ้น และเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีความอดทน รอคอย ต่อการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับเพื่อนมากขึ้น
3. ควรเตรียมการ์ดสำรอง ให้มีข้อคำถามที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น หรือกระตุ้นให้เด็กปรับเปลี่ยนความคิด จากการตัดสินใจเดิม เพื่อให้ทักษะการคิดยืดหยุ่นเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง
4. ควรมีการยืดติดเกมกระดานให้สามารถถือหรือยึดติดกันให้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากเกมกระดานมีขนาดใหญ่ จึงต้องใช้บอร์ดหลาย ๆ แผ่นต่อกัน และอาจเกิดปัญหาเมื่อเด็กกำลังเล่นเกม คือเกมกระดานแต่ละแผ่น เลื่อนออกจากกัน ทำให้ตัวเดินล้ม และทำให้การดำเนินการเล่นเกมติดขัดในบางเวลา

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย ในการวิจัยครั้งต่อไปควรนำไปปรับใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกมกระดาน เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมด้านอื่น ๆ ของเด็กปฐมวัยได้ เช่น ทักษะด้านภาษา ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ ทักษะด้านอารมณ์
2. การพัฒนาทักษะการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย ในการวิจัยครั้งต่อไปควรนำไปปรับโดยใช้การจัดประสบการณ์แบบอื่น ๆ เช่น การเล่นวัสดุสร้างสรรค์ การเล่นเกมบทบาทสมมติ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- เบญจวรรณ จันไทย. (2563). ผลการใช้ชุดการเรียนรู้ My Happy Home ที่มีต่อการจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย. *วารสารการบริหารจัดการและนวัตกรรมท้องถิ่น*. 4(4), 50-59.
- วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*. 16(1), 70-87.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2553). *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย*. พิมพ์ครั้งที่ 9. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี)*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สุธาวัลย์ หาญจรสุ. (2564). “การพัฒนาชุดเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงบริหารของเด็กปฐมวัย”. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*. 15, 192-202.
- Bandura, Albert. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- Blair, C., & Razza, R.P., (2007). Relating effortful control, executive function, and false belief understanding to emerging math and literacy ability in kindergarten. *Child Development*. 78(2), 367-701. DOI:10.1111/J.1467-8624.2007.01019.X
- Casel. (2022). *The CASEL Guide to Schoolwide SEL Essentials*. Retrieved on 24 August 2022 from: <https://schoolguide.casel.org/resource/the-casel-guide-to-schoolwide-sel-essentials>
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A board game education*. R & L Education.
- Kanfer, F. H., & Gaelick-Buys, L. (1991). Self-management methods. In F. H. Kanfer & A. P. Goldstein (Eds.), *Helping people change: A textbook of methods* (pp. 305–360). Pergamon Press.
- Von Neumann, J., & Morgenstern, O. (1944). *Theory of games and economic behavior*. Princeton University Press.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The Psychology of the Child*. Basic Books, New York.
- Play Academy. (2017). *Logical & Critical Thinking*. Retrieved on 24 August 2022 from: <https://drive.google.com/file/d/0B98OD>.