

การศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาเกมเพื่อเสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้ และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา

Study of Basic Information in Game Development to Strengthen Learning Intentions and Promote Motor Ability of Elementary School Students

Received: April 04, 2024
Revised: April 11, 2024
Accepted: April 12, 2024

ชนกานต์ ขาวสำลี¹ และ สุมณ ไวยบุญญา²
Chanakarn Khaosamlee and Sumon Waiboonya
(mk2616@outlook.co.th and sumon@aru.ac.th)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาเกมเพื่อเสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา 2. เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา และ 3. เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้แบบสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Method) โดยนำข้อมูลที่ได้จากปฐมนิเทศและข้อมูลทฤษฎีภูมิภาควิเคราะห์ในประเด็นที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ศึกษา

ผลการวิจัยพบว่า 1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาเกมเพื่อเสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า เกมที่ควรนำมาใช้กับเด็กประถมศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเคลื่อนไหวควรเป็นเกมที่ส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวไปพร้อมกับการฝึกทักษะการคิด และนำไปสู่

¹ สาขาวิชาการศึกษา วิชาเอกพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
Program in Education Physical, Faculty of Education, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

² สาขาวิชาการศึกษา วิชาเอกการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
Program in Elementary Education, Faculty of Education, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

ทักษะกีฬาเบื้องต้นของเด็กประถมศึกษา รูปแบบมีทั้งการแข่งขันเป็นแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม ควรเป็นเกมที่มีกฎ กติกา และเงื่อนไขในการเล่นง่าย ไม่ซับซ้อน เกมต้องให้เด็กมีความสนุกสนาน 2. เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา ควรประกอบด้วยปัจจัย ดังนี้ 1) เพิ่มทักษะความรู้ของครู 2) ศึกษารายละเอียดของเกมประเภทต่าง ๆ 3) ทำการสร้างเกม 4) กำหนดระยะเวลาในการเล่นเกม 5) การประเมินผล 3. เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษาผลการวิจัยพบว่า ประเภทของเกมที่น่ามาใช้สำหรับเด็กประถมศึกษา มีดังนี้ คือ 1) เกมการเล่น 2) เกมกีฬา 3) เกมแบบกลุ่ม ครูผู้สอนควรเลือกใช้เกมให้เหมาะสมกับวัย, ความปลอดภัย เกมควรมีลักษณะการฝึกสมาธิให้กับเด็กเพื่อพัฒนาศักยภาพทางการเรียนรู้

คำสำคัญ : การพัฒนาเกม, สมรรถนะทางการเคลื่อนไหว, สมาธิในการเรียนรู้, การประถมศึกษา

Abstract

The purpose of this research is to 1. Study basic information in developing games to enhance concentration in learning and promote motor skills of elementary school children. 2. To study the process of developing games that enhance concentration in learning and promote motor abilities of elementary school children and 3. To study guidelines for developing games that enhance concentration in learning and promote the movement competency of elementary school children. It is qualitative research. An interview form was used as a tool for collecting data. Sample group of 20 teachers obtained from purposive sampling. obtained from purposive sampling in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province. The researcher used descriptive data analysis (Descriptive Method). The data obtained from primary and secondary data were analyzed on important issues related to the matter studied.

The research found that: 1. Study basic information on game development to enhance concentration in learning and promote the movement competency of elementary school children. The research found that: Games that should be used with elementary school children to promote motor skills. It should be a game that promotes motor skills while also practicing thinking skills and leads to basic sports skills of elementary school children. The format includes both individual and group competitions. It should be a game with rules and regulations. And the conditions for playing are simple and not complicated. The game must allow the child to have fun playing the game. 2. To study the process of developing games that enhance concentration in learning and promote motor abilities of elementary school children. The research found that: The process of developing games that enhance concentration in learning and promote motor abilities of elementary school children. It should consist of the following factors: 1) Increase teachers' knowledge skills. 2) Study the details of various types of games. 3) Create a game. 4) Set the duration for playing the game. 5) Evaluation. 3. To study guidelines for developing games that enhance concentration in learning and promote the movement competency of elementary school children. The research found that: The types of games used for elementary school children are as follows: 1) Game Play. 2) Sports games. 3) Group games. Teachers should choose games that are appropriate for their age, safety, Games should have a form of meditation for children to develop their learning potential.

Keywords: Game Development, Movement Performance, Concentration in Learning, Elementary Education

บทนำ

ตามที่กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้ตามที่กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา หน่วยงานระดับท้องถิ่น และสถานศึกษาทุกสังกัด ที่จัดการศึกษาขั้นพื้นฐานได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการพัฒนาหลักสูตรและจัดการเรียนการสอนเพื่อ

พัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกอบด้วยสาระการเรียนรู้แกนกลาง 8 กลุ่มสาระ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศึกษาและพลศึกษาจะเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวการออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา สาระที่เป็นกรอบเนื้อหาขอบข่ายองค์ความรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ด้านการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทยและกีฬาสากล ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่อง การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ การเข้ากิจกรรมทางกาย และกีฬาทั้งประเภทบุคคลและประเภททีมอย่างหลากหลายทั้งไทยและสากล การปฏิบัติตามกฎ กติกา ระเบียบ ข้อตกลงในการเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย และกีฬาและความมีน้ำใจนักกีฬา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

เด็กวัยประถมศึกษาถือเป็นวัยแห่งการเรียนรู้และวัยแห่งพัฒนาการ มีความคล่องแคล่วว่องไวในการเคลื่อนไหว การเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กในวัยนี้เป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญในการพัฒนาสังคมและประเทศชาติ และเนื่องจากเด็กวัยประถมศึกษาเป็นทรัพยากรที่สำคัญที่จะเติบโตและสร้างอนาคตของประเทศนั้น ๆ นโยบายสำคัญอย่างหนึ่งจึงเป็นเรื่องการดูแลคุณภาพชีวิตของเด็กที่มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้ เสริมทักษะ และมีพัฒนาการที่เหมาะสมด้วยแนวทางต่าง ๆ รวมทั้งทางด้านการศึกษา เช่น นโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขมีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษา การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยเฉพาะด้านการมุ่งเน้นพัฒนาให้เกิดความสมดุลของร่างกาย และจิตใจเป็นความสำคัญพื้นฐานในการจัดการเรียนเรียนรู้ ซึ่งปรากฏอยู่ในจุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ข้อที่ 3 เป็นการกล่าวถึงสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดีมีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) เพื่อเป็นแนวทางการส่งเสริมการส่งเสริมสุขภาพแก่เด็ก เพราะเด็กยังอยู่ในช่วงของการเรียนรู้ได้ง่ายและมีการจดจำที่ดี การส่งเสริมให้เด็กมีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง หากการเรียนรู้และการเข้าใจในเรื่องของทักษะที่ไม่ถูกต้องแล้ว จะเกิดการจดจำในสิ่งที่ถูกถ่ายทอดและได้รับมาเมื่อเกิดปัญหาเหล่านั้นขึ้น การแก้ไขภายหลังจะเกิดความยากลำบากหรือแก้ไขไม่ได้เลย (ไพวัน เพลิดพรว, 2559)

ดังนั้น การนำกิจกรรมเกมและกิจกรรมการเคลื่อนไหวมาผสมผสานในการจัดการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาการในด้านต่าง ๆ โดยใช้ร่างกายเป็นสื่อในการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ของเด็กวัยประถมศึกษา มีผลต่อพัฒนาการของระบบกล้ามเนื้อโครงร่าง พัฒนาการเคลื่อนไหว การส่งเสริมความเจริญเติบโตทางร่างกายที่ประกอบด้วยความแข็งแรงอดทน ทักษะการทรงตัว ความยืดหยุ่นทางร่างกาย การฝึกสมาธิ รวมทั้งพัฒนาการประสานสัมพันธ์ของระบบอวัยวะต่าง ๆ ที่ช่วยในการทรงตัว ขณะเคลื่อนไหวไปตามเกม กิจกรรม สื่ออุปกรณ์ที่ออกแบบไว้ทำให้เด็กประถมศึกษาเกิดการเรียนรู้ในความสามารถของตน สร้างความมั่นใจและความรู้จักตนเอง (Self Esteem) ซึ่งจะส่งผลต่อพัฒนาการด้านบุคลิกภาพของตัวเด็กเองในอนาคต

ทักษะการเคลื่อนไหวเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ทุกคนในชีวิตประจำวัน เนื่องจากการเคลื่อนไหวที่ถูกต้องจะช่วยพัฒนารูปแบบการเคลื่อนไหวที่ต้องใช้ทักษะเฉพาะ เช่น การวิ่ง หรือการกระโดด ซึ่งหากมีการวางรากฐานการเคลื่อนไหวให้ถูกต้องตั้งแต่ในวัยเด็กก็จะเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะทำให้ร่างกายสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีพัฒนาการด้านโครงสร้างร่างกายและส่งผลให้ระบบการทำงานในร่างกายเกิดผลดี (ไพบวัน เพลิดพราว, 2559)

การควบคุมการเคลื่อนไหวมีความสำคัญที่จะพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวด้วยกิจกรรมควรที่จะเริ่มส่งเสริมตั้งแต่ในวัยประถมศึกษา สำหรับกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับเด็กประถมศึกษา คือ กิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องในเรื่องของการทำงานร่วมกันของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ การทำงานเป็นทีม โดยกิจกรรมลักษณะนี้จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านสมอง พัฒนาการคิด ฝึกสมาธิ มีพัฒนาการทางการเรียนรู้ได้ดี อีกทั้งยังเป็นการ กระตุ้นการเรียนรู้การตัดสินใจให้กับเด็ก

การพัฒนาให้ทักษะการเคลื่อนไหวให้เกิดผลและมีประสิทธิภาพสูง เป็นการพัฒนาสมรรถภาพ ทางกลไก ซึ่งสมรรถภาพทางกลไก คือ การทำงานประสานสัมพันธ์กันได้อย่างดีระหว่างระบบ ประสาทและกล้ามเนื้อ และความสามารถในการทำงานสามารถประกอบกิจกรรมหรือทำงานได้เป็นระยะเวลานาน ๆ ติดต่อกัน และผลที่ได้รับมีประสิทธิภาพสูง ซึ่งมีองค์ประกอบที่ประกอบไปด้วย คือ ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ความอดทนของกล้ามเนื้อ ความอดทนของการไหลเวียนโลหิตและการหายใจ พลังกล้ามเนื้อ ความเร็ว ความคล่องแคล่วว่องไว ความยืดหยุ่นและการประสานงานของอวัยวะในร่างกาย สำหรับกิจกรรมที่จะใช้ในการเสริมสร้างและพัฒนาร่างกายนั้นมีความเหมาะสมที่ต่างกัน (สิทธิพงษ์ ปานนาค, 2563)

เพื่อให้เด็กประถมศึกษาที่มีพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา พัฒนาการเรียนรู้อย่างครบมิติ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาเกมเพื่อเสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษาขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา
2. เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา
3. เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และทำการสรุปและอภิปรายผลเชิงพรรณนา

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากร เป็นผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านเกมสำหรับเด็กประถมศึกษาและมีประสบการณ์ในการทำงานไม่น้อยกว่า 5 ปี กลุ่มตัวอย่าง เป็นครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา จำนวน 20 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ขอบเขตด้านพื้นที่ ศึกษาเฉพาะในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาเฉพาะข้อมูลพื้นฐานและกระบวนการพัฒนาเกมสำหรับเด็กประถมศึกษา

ขอบเขตด้านระยะเวลา การวิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างวันที่ 1 ธันวาคม 2566 - 30 มีนาคม 2567

ขั้นตอนการวิจัย

1. ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา จากการทบทวนวรรณกรรม ตำราวิชาการ งานวิจัย ตลอดจนบทความต่าง ๆ

2. ศึกษากระบวนการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรม ตำราวิชาการ งานวิจัย ตลอดจนบทความต่าง ๆ

3. ศึกษาแนวทางในการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรม ตำราวิชาการ งานวิจัย ตลอดจนบทความต่าง ๆ พร้อมทั้งสร้างเครื่องมือ คือ แบบสัมภาษณ์สำหรับรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Documentary Investigation) 2) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept Interview)

งานวิจัยนี้มีเครื่องมือที่ต้องตรวจสอบคุณภาพคือแบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสัมภาษณ์ (IOC) โดยกำหนดเกณฑ์พิจารณาระดับค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อกำหนดที่ได้จากการคำนวณจากสูตรที่มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

ผู้วิจัยสร้างแบบสัมภาษณ์เพื่อศึกษาการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา โดยหาความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบสัมภาษณ์ฉบับที่สร้างเสร็จให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เป็นผู้พิจารณาความสอดคล้องของข้อความคำถามกับนิยามในแต่ละด้านเป็นรายข้อและให้คะแนนความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของแบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และนำคะแนนที่ได้จากการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ระหว่างข้อความคำถามกับนิยามเชิงปฏิบัติการจากนั้นผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ที่ได้จากการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไข และนำไปสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างในประเด็นต่อไปนี้

1. ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ การศึกษาสูงสุด สาขาวิชาที่จบการศึกษา และประสบการณ์การทำงาน

2. ส่วนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์ ได้แก่

- 1) สภาพปัจจุบันในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสำหรับเด็กประถมศึกษา
- 2) เกมที่ควรนำมาใช้กับเด็กประถมศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเคลื่อนไหว
- 3) วิธีการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสำหรับเด็กประถมศึกษา

4) การวางแผนในการพัฒนาเกมสำหรับนักเรียนประถมศึกษา

5) ข้อคิดเห็น หรือ ข้อเสนอแนะอื่นในการพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Method) โดยผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากปฐมภูมิและข้อมูลทุติยภูมิมานำวิเคราะห์ แยกประเด็นที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะศึกษา โดยพิจารณาแนวคิดที่กำหนดไว้มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ ดังนี้

1. นำข้อมูลทั่วไปและคุณลักษณะกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการรวบรวมแบบสัมภาษณ์ในส่วนที่ 1 มาจัดเป็นหมวดหมู่โดยแยกตาม เพศ อายุ วุฒิการศึกษา ประสบการณ์สอน ดำเนินการนำข้อมูลมาหาค่าร้อยละ (Percentage)

2. นำข้อมูลส่วนที่ 2 ที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน มาวิเคราะห์และสังเคราะห์ ทำการเขียนสรุปตามความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูล ปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ โดยให้กลุ่มตัวอย่าง ยืนยันรับรองข้อสรุปเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของนักเรียนระดับประถมศึกษาและนำมาสรุปผลการวิจัยต่อไป

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้ และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทุติยภูมิ การทบทวนวรรณกรรม ตำราวิชาการ งานวิจัย ตลอดจนบทความต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมสำหรับเด็กประถมศึกษา ครูผู้สอนมักจะนำเกมที่ส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวและพัฒนาทักษะการคิดมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน เช่น เกมวิ่งซิกแซก เกมไล่จับแมงมุม เกมเคลื่อนไหวตามคำสั่ง เกม XO เกมไล่จับข้ามเส้น เกมกระต่ายขาเดียว เกมกีฬา เช่น วิ่งผลัด ฟุตบอล แร้งบอล ปิงปอง กระโดดเชือก เกมการเล่น เช่น ภูกินหาง รีรีข้าวสาร ตีจับ มอญซ่อนผ้า แก้อัฒนตรี เกมแบบกลุ่ม แบบผลัดที่เน้นการเล่นเป็นกลุ่ม เกมที่กล่าวมาเบื้องต้นนั้นนิยมนำมาใช้สำหรับเด็กประถมศึกษาอย่างแพร่หลาย เนื่องจากมีกฎ กติกาการเล่นชัดเจน ง่ายง่ายไม่ซับซ้อน ให้ความสนุกสนาน และใช้เวลาในการจบเกมเร็ว

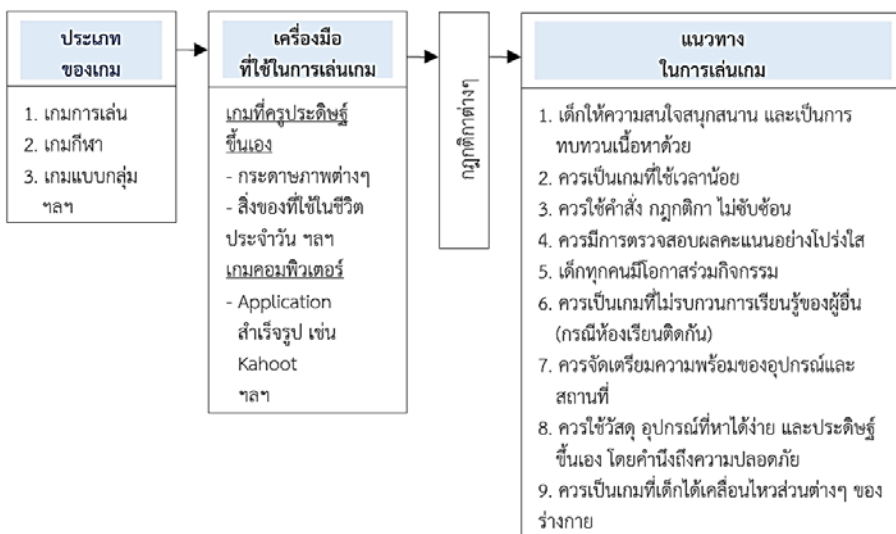
2. เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า จาก

การศึกษาข้อมูลทฤษฎีภูมิ การทบทวนวรรณกรรม ตำราวิชาการ งานวิจัย ตลอดจนบทความต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมสำหรับเด็กประถมศึกษา กระบวนการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา ควรมีปัจจัยดังนี้ 1) เพิ่มทักษะความรู้ของครู 2) ศึกษารายละเอียดของเกมประเภทต่าง ๆ 3) ทำการสร้างเกม 4) กำหนดระยะเวลาในการเล่นเกม 5) การประเมินผล

3. เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า จากการรวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน สามารถจัดประเภทเกมที่นำมาใช้สำหรับเด็กประถมศึกษาได้ ดังนี้ คือ 1) เกมการเล่น 2) เกมกีฬา 3) เกมแบบกลุ่ม ครูผู้สอนควรเลือกให้เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็กประถมศึกษา เกมควรมีความสอดคล้องกับเนื้อหากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน น่าสนใจ มีความทันสมัย คำนึงถึงความปลอดภัย สิ่งที่มีักพบเห็นอยู่บ่อยครั้ง คือ เด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ ขาดความสนใจอันเนื่องมาจากสมาธิสั้น สนใจสิ่งรบกวนตัวมากกว่ากิจกรรมที่ครูกำลังจัดการเรียนรู้ หรือกิจกรรมที่กำลังทำอยู่ ครูจึงควรพิจารณาถึงการเลือกเกมที่มีลักษณะการฝึกสมาธิให้กับผู้เรียนจะช่วยเพิ่มศักยภาพทางการเรียนรู้ของเด็กมากยิ่งขึ้น

จากข้อมูลที่ได้จากการวิจัยการนำเกมมาประกอบการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กประถมศึกษาครูผู้สอนควรพิจารณาในประเด็นที่สำคัญดังแผนภาพที่ 2

แนวทางในการพัฒนาเกมสำหรับเด็กประถมศึกษา



ภาพที่ 1 แนวทางในการพัฒนาเกมสำหรับเด็กประถมศึกษา

สรุปผลการวิจัยและการอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาเกมเพื่อเสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษาตอบวัตถุประสงค์การวิจัยครบทั้ง 3 ข้อ ดังกล่าวและสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ครูผู้สอนนำเกมที่ส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวและการพัฒนาทักษะการคิดมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน เกมที่นำมาใช้กับเด็กประถมศึกษา มี กฎ กติกาการเล่น ชัดเจน เรียบง่ายไม่ซับซ้อน และใช้เวลาในการเล่นเร็ว สร้างความสนุกสนาน ไม่เครียด ไม่เกิดความเบื่อหน่าย เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ เป็นเกมที่ส่งเสริมพัฒนาการ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคมและด้านสติปัญญาซึ่ง จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ (2542) กล่าวถึงทฤษฎี การพัฒนาทางสติปัญญา (Intellectual development theory) ผู้นำกลุ่มคือ Piaget ซึ่งเชื่อว่าลักษณะของการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา และจะมีลักษณะเป็นในทางทิศเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ จิตา วัฒนาคมกุล (2555) พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และจากและจากงานวิจัยของ ชนะชัย โลหะการก (2559) พบว่า การจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เกมประกอบ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา ผู้วิจัยพบว่า กระบวนการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา ควรมีปัจจัยดังนี้ 1) เพิ่มทักษะความรู้ของครู 2) ศึกษารายละเอียดของเกมประเภทต่าง ๆ 3) ทำการสร้างเกม 4) กำหนดระยะเวลาในการเล่นเกม 5) การประเมินผลสอดคล้องกับกับแนวคิดของ Wittrock และ Baker (1991) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีหากผู้สอนวางแผน จัดลำดับในการเรียนรู้ และมีเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน ก็ จะช่วยให้ผู้เรียนถ้อยการเรียนรู้ได้สำเร็จ เช่นเดียวกับ จินตวิรัช คล้ายสังข์ (2560) ที่กล่าวว่า การจัดระบบเนื้อหาอย่างเป็นระบบ การเรียงลำดับจากง่ายไปหายากและการแสดงถึงความเชื่อมโยงจะทำให้ผู้เรียนเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ได้ดีและช่วยให้ผู้เรียนเกิดการจดจำและระลึกถึงข้อมูลนั้นได้ดีขึ้น

3. เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาเกมที่เสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ครูผู้สอนในระดับประถมศึกษาควรนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยกิจกรรมการเล่นควรคำนึงถึงพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กประถมศึกษา ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม ฝึกสมาธิ เรียนรู้การใช้วัสดุอุปกรณ์ การเก็บรักษา คำนึงถึงความปลอดภัยและในการเล่นแต่ละครั้งครูผู้สอนควรสรุป เนื้อหาของกิจกรรม ให้ข้อคิดคติสอนใจ ที่เป็นประโยชน์ สอดแทรกในเรื่องคุณธรรม จริยธรรม เพื่อปลูกจิตสำนึกการเป็นพลเมืองที่ดีของสังคมต่อไป สอดคล้องกับงานวิจัยของ (พรทิพย์ กันทาสม, 2551) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กระดับชั้นอนุบาล 2 ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ในด้านการจับคู่ การจัดประเภท การเปรียบเทียบ และการจัดลำดับของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 จำนวน 20 แผน และเกมการศึกษา จำนวน 20 เกม เป็นแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และเกมการศึกษาที่มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้กับเด็กระดับชั้นอนุบาล 2 ได้อย่างเหมาะสม 2) ผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ 2.1) คะแนน ความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กชั้นอนุบาล 2 ในด้านการจับคู่ การจัดประเภท การเปรียบเทียบ และการจัดลำดับ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 93.33 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70.00 2.2) พฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษาของเด็กชั้นอนุบาล 2 ทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ความสนใจและการมีส่วนร่วม ด้านการรู้จักการสังเกตและการแก้ปัญหา ด้านการมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน และการเก็บเกมเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จแล้วมีพฤติกรรมอยู่ในระดับดีมากทุกด้าน

องค์ความรู้จากการวิจัย

ผู้วิจัยได้องค์ความรู้ที่ครูผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน ดังนี้



ภาพที่ 2 องค์ความรู้จากการวิจัย

จากแผนภาพจะเห็นว่า ถ้าครูมีหลักในการนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กประถมศึกษา ย่อมเป็นการส่งเสริมและต่อยอดให้เด็กมีพัฒนาการ ใจจดจ่อ เกิดสมาธิในการเรียนรู้ในเนื้อหาบทเรียนด้วยความสนุกสนานและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่า เกมมีส่วนสำคัญอย่างมาก ในการพัฒนาสมองของเด็กประถมศึกษา เกมที่ครูผู้สอนเลือกมาใช้ควรมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการพัฒนาสมองทั้ง 5 ส่วน ซึ่งจะเป็นส่วนควบคุมวิธีการในการรับรู้สิ่งต่าง ๆ สมองจะเป็นตัวตัดสินใจว่า ในการเรียนรู้อย่างใดอย่างหนึ่งนั้น ต้องใช้ความสามารถทางด้านใดบ้าง เพื่อให้ได้รับและใช้ประโยชน์จากการเรียน ส่วนความรู้คือ สิ่งที่ได้เรียนมา เป็นตัวบอกว่าเราได้เรียนรู้อะไร ไม่ว่าจะเป็นด้านวิชาการ ภาษาหรือเทคนิคต่าง ๆ ในชีวิต สรุปได้ว่าพื้นฐานของสมองทั้ง 5 ส่วนนั้นเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดศักยภาพในการเรียนรู้และนำความรู้ที่เราจำเป็นต้องศึกษามาใช้ในชีวิตประจำวัน หากพื้นฐานดังกล่าวแข็งแรง ย่อมก่อให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้ดีและต่อยอดทักษะด้านการเรียนรู้ต่างๆ ได้มากขึ้นเรื่อย ๆ สมองควบคุม 5 ส่วนหลัก ๆ ดังต่อไปนี้ คือ 1) ทักษะด้านการมอง ไหวพริบ 2) ทักษะด้านการเคลื่อนไหว และประสาทสัมผัส 3) ทักษะด้านสมาธิ การจดจ่อ ความจำ 4) ทักษะด้านการฟังและภาษา 5) ทักษะด้านอารมณ์และการเข้าร่วมสังคม

ข้อเสนอแนะการวิจัย

การวิจัยเรื่องศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาเกมเพื่อเสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษา ผู้วิจัยได้ทำการสรุปข้อเสนอแนะไว้ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

- 1) ควรส่งเสริมความรู้ในการพัฒนาเกมเพื่อเสริมสร้างสมาธิในการเรียนรู้และส่งเสริมสมรรถนะทางการเคลื่อนไหวของเด็กประถมศึกษาให้แก่ครูผู้สอน
- 2) ครูผู้สอนสามารถศึกษาผลการวิจัยเพื่อนำไปพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับชั้นอื่น ๆ
- 3) ผู้วิจัยควรเพิ่มมิติในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อให้ครอบคลุมกับความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1) นักวิจัยและผู้สนใจสามารถนำผลการวิจัยครั้งนี้ไปใช้ประโยชน์ในการวางแผน ดำเนินการวิจัยได้
- 2) หน่วยงานหรือองค์การด้านวิจัยสามารถนำผลการวิจัยครั้งนี้ไปพัฒนาหรือประยุกต์ใช้เพื่อจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพได้และเกิดประสิทธิผลกับผู้เรียนได้

3. ข้อเสนอแนะในการการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ในการทำวิจัยครั้งต่อไปควรเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ต่างไปจากเดิม อาจมีการศึกษารวบรวมข้อมูลจากผู้เรียนเพื่อนำเกมไปใช้ให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียนมากขึ้น
- 2) ผู้วิจัยควรคำนึงถึงกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้อาจยังไม่สามารถอ้างอิงไปสู่ประชากรได้ทั้งหมด เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีจำนวนน้อยและเป็นการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

4. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

- 1) ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรสนับสนุนงบประมาณในการจัดอบรมครูให้มีความรู้ในการนำเกมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้อย่างถูกต้องเหมาะสม เกิดประสิทธิผลกับผู้เรียนมากที่สุด
- 2) ควรสนับสนุนวัสดุอุปกรณ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ให้เพียงพอกับความต้องการของผู้สอนและผู้เรียน

3) ควรส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม Active Learning เพื่อให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวและเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ทั้งนี้อาจต้องจัดเตรียมพื้นที่ให้มีความเหมาะสมกับกิจกรรม

5. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1) อุปกรณ์ในการเล่นเกมนำให้เสียเวลาในการสร้างและสิ้นเปลืองทั้งแรงงานและค่าใช้จ่าย ดังนั้น จึงควรคำนึงถึงประโยชน์และผลที่ได้รับให้คุ้มค่า ควรหาวัสดุที่เหลือใช้มาใช้ในการสร้างเกม และควรสร้างเกมที่ละเล็กละน้อย และสามารถนำอุปกรณ์ที่เล่นเกมหนึ่งไปใช้กับอีกเกมหนึ่งได้

2) ครูผู้สอนแต่ละระดับประถมศึกษา สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ และควรมีความยืดหยุ่นเวลาบูรณาการในบทเรียนเนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3) ครูควรอธิบาย กฎ กติกาให้เด็กทุกคนเข้าใจก่อน และขณะทำกิจกรรมสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะชีวิตนักเรียน

4) ครูต้องควบคุมเรื่องเวลาการนำเกมมาประกอบในการจัดการเรียนรู้ ให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน กระชับและจบเกมโดยใช้เวลาไม่มากเกินไป

รายการอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *หลักสูตรสถานศึกษาและการพัฒนาหลักสูตร*. กรุงเทพฯ :

โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

“_____”. (2547). *แนวทางการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาแบบอิงมาตรฐาน*. กรุงเทพฯ :

โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

“_____”. (2548). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ :

กระทรวงศึกษาธิการ.

“_____”. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.

กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

จิรกรณ ศิริประเสริฐ. (2542). *คู่มือสำหรับการสอนและการคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับเกม*.

ชลบุรี : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

จินตวิทย์ คล้ายสังข์. (2560). *การผลิตและใช้สื่ออย่างเป็นระบบเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่*

21. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชนะชัย โลหะการ. (2559). *ผลการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์โดยใช้เกมประกอบที่มีต่อ*

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ศึกษาปีที่ 4. สืบค้น 25 มีนาคม 2567, จาก [https://regis.nsr.ac.th/gtips/](https://regis.nsr.ac.th/gtips/storage/files/archived/c0baa1b4c311ce46.pdf)

storage/files/archived/c0baa1b4c311ce46.pdf

- นภัทร์ แก้วนาค. (2548). เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ. กรุงเทพฯ : อักษรวัฒนา.
- พรทิพย์ กันทาสม. (2551). ผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย. สืบค้น 25 มีนาคม 2567, จาก <http://repository.cmu.ac.th/handle/6653943832/12698>
- ไพบวัน เพลิดพราว. (2559). การเคลื่อนไหวเบื้องต้น (*Basic Movement*). สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอุดรธานี.
- รวีพร จรุงพันธ์เกษม. (2558). กลยุทธ์กระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- สิทธิพงษ์ ปานนาค. (2563). การประยุกต์ใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์, 14(1), 63.
- Wittrock, M.C. and Baker, E.L. (1991). *Testing and Cognition*. Englewood Cliffs, Prentice Hall.