

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ที่จัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด

ตอนที่ 2 ศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย ที่จัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในแต่ละจุดประสงค์ดังนี้

ตอนที่ 1 ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด

ผู้วิจัย ได้ทำการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด หลังการจัดประสบการณ์แต่ละกิจกรรม พบว่า ระหว่างการจัดกิจกรรมกลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มทดลองได้ร่วมกิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด ลักษณะเกมมีทั้งการเล่นแบบกลุ่มใหญ่ และเกมที่เล่นเป็นกลุ่มย่อย ที่ทุกคนในชั้นมีส่วนร่วมในการเล่น ทุกเกมจะมีกติกา มีอุปกรณ์ในการเล่น มีการแข่งขัน แต่ไม่เน้นการแข่งขันที่จริงจังเกินไป เด็กมีการพัฒนาการในการแก้ปัญหา ดังนี้

ด้านการสังเกต แผนจัดประสบการณ์ที่ 1 เรื่อง ตัวเรา เกมร่างกายของฉัน แผนจัดประสบการณ์ที่ 6 เรื่อง กินดี มีสุข เกมเพื่อนร่วมกลุ่ม แผนจัดประสบการณ์ที่ 11 เรื่อง ต้นไม้ที่รัก เกมเงาดวงตา ลักษณะเกมเป็นการเล่นแบบกลุ่มย่อย ขณะร่วมกิจกรรมเด็ก ๆ ให้ความสนใจ ฝึกทักษะการคิด เป็นรายบุคคล โดยเปิด โอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับหัวข้อนั้น ๆ

ในระหว่างที่ผู้วิจัยจัดกิจกรรม การสังเกตส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ผู้วิจัยพูดคุยกับเด็กถึงลักษณะส่วนประกอบของร่างกายในแต่ละส่วน โดยใช้คำถามเพื่อให้เด็กได้ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง

ผู้วิจัย : มือของเด็ก ๆ มีลักษณะอย่างไร

เด็ก : มือเป็นแบน แบนมีนิ้วกลมยื่นออกมาเหมือนดินสอ

เด็ก : มือมีลักษณะเป็นแผ่นมีนิ้ว 5 นิ้ว นิ้วเล็ก ใหญ่ไม่เท่ากัน

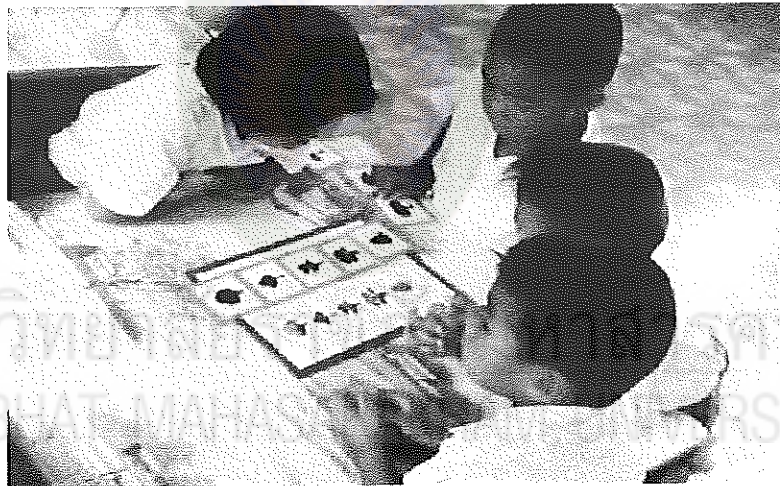
เกมที่เล่นเป็นกลุ่มย่อย ได้แก่ เกมร่างกายของฉัน เด็กบอกภาพอวัยวะที่ซ่อนอยู่ในภาพหลักได้ เกมเพื่อนร่วมกลุ่ม เด็กแยกกลุ่มภาพอาหารต่าง ๆ ที่เคยรับประทานหรือรู้จักได้ เกมเงาลวงตา เด็กจับคู่เงาด้านไม้กับภาพหลักได้

ขณะที่เด็กเล่นเกม การสังเกตเงาลวงตา เด็กสังเกตลักษณะของต้นไม้ชนิดต่าง ๆ จับคู่เงาด้านไม้กับภาพหลัก พร้อมแสดงเหตุผลประกอบ อาทิ

เด็ก : ต้นนี้เป็นต้นมะม่วง ต้นใหญ่ ใบใหญ่ มีผล คู่กับต้นนี้

เด็ก : ต้นนี้ต้นเล็กสูงใบน้อยเป็นรูปแหลมคู่กับต้นนี้

เด็ก : ต้นนี้ต้นเล็ก มีก้านแตกออกสามก้านใบโค้งคู่กับต้นนี้



ภาพที่ 1 การเล่นเกมการสังเกตเงาลวงตา (จากเงาของภาพต้นไม้เงาไหนเป็นของต้นไม้ต้นใด)

ด้านการตั้งคำถาม แผนจัดประสบการณ์ที่ 2 เรื่องตัวเรา เกมหนูตั้งคำถามได้แล้ว แผนจัดประสบการณ์ที่ 7 เรื่องกินดี มีสุข เกมเด็กดีมีมารยาท แผนจัดประสบการณ์ที่ 12 เรื่องต้นไม้ที่รัก เกมหน้าที่ของหนู ลักษณะเกมเป็นการเล่นเกมกลุ่มใหญ่ ในการเล่นเกม ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการอธิบายกติกาให้ชัดเจน ขณะร่วมกิจกรรมเด็ก ๆ มีความตั้งใจและมีสมาธิในการเล่นเนื่องจากต้องแข่งความเร็วในการมองรายละเอียดของภาพเพื่อนำมาซึ่งคำถาม เด็กได้จับคู่ฝึกถามตอบทุกคน เด็กคนที่ตั้งคำถามไม่ทันในรอบแรกก็จะวนออกมาแข่งขันอีกรอบ คนที่ยังไม่ได้ภาพก็ขอเล่นซ้ำแข่งขันต่อไป

ในระหว่างการจัดกิจกรรม เกมการตั้งคำถาม ผู้วิจัยช่วยกระตุ้นให้เด็กถามคำถามและสนใจฟังคำถามของเพื่อน ถ้าคำถามไหนไม่ชัดเจนให้เด็กถามคำถามซ้ำอีก ทำให้เด็กเข้าใจคำถามมากขึ้น เด็กเรียนรู้ที่จะถามคำถามต่าง ๆ ด้วยตนเอง จะเห็นได้ว่าการตั้งคำถามของเด็กจะ โขงไปสู่พื้นฐานชีวิตประจำวันของเด็ก อาทิ

เด็ก : ทำไมน้องจึงให้แม่ป้อนข้าว

เด็ก : ทำไมกินข้าวเขาจึงเอาช้อนตักกัน

เด็ก : เพราะอะไรแม่จึงปลูกต้นไม้



ภาพที่ 2 การเล่นเกมหนูนั่งคำถามได้แล้ว (จากภาพที่เห็นต่อไปนี่ เด็ก ๆ จะตั้งคำถามว่าอย่างไร)

ด้านการรวบรวมข้อมูล แผนจัดประสบการณ์ที่ 3 เรื่องตัวเรา เกมเพื่อนหนูอยู่ไหน แผนจัดประสบการณ์ที่ 8 เรื่องกินดี มีสุข เกมกินดี มีสุข แผนจัดประสบการณ์ที่ 13 เรื่องต้นไม้ที่รัก เกมรจนาเลือกคู่ ลักษณะเกมเป็นการเล่นเกมกลุ่มย่อย ในการเล่นเกม ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการอธิบายกติกาให้ชัดเจนซ้ำอีกครั้ง เพราะเกมที่นำมาให้เด็ก ๆ เล่นนั้น เด็กมีความสนใจ ระหว่างให้เด็กทำกิจกรรม เด็ก ๆ แสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ให้เพื่อน ๆ ทายได้ เล่นแข่งขันรวมกลุ่มอวยวะกับเครื่องใช้ได้ แยกคุณค่าของอาหารที่มีต่อร่างกายเราได้ จับกลุ่มชนิดของต้นไม้ ใบ ผล ได้

ในระหว่างการจัดกิจกรรม เกมการจับกลุ่มชนิดของต้นไม้ ใบ ผล เด็กได้พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน โดยหาเหตุผลมาสนับสนุนความคิดของตน อาทิ

- เด็ก : ใบแตกเป็นเส้นยาว มีลูกเป็นวงสี่เหลี่ยมมีเส้นหนวด คู่ต้นมะพร้าว
 เด็ก : ใบยาวเป็นแผ่นคือใบตอง มีลูกสี่เหลี่ยมเป็นทวี คู่กับต้นกล้วย
 เด็ก : ใบใหญ่หยัก ๆ ลูกกลมยาว คู่กับต้นมะละกอ



ภาพที่ 3 การเล่นเกมรจนาเลือกคู่ (การจัดกลุ่มของต้นไม้ ต้นไม้แต่ละชนิดมี ใบ และผลต่างกันอย่างไร)

ด้านการเชื่อมโยง แผนจัดประสบการณ์ที่ 4 เรื่องตัวเรา เกมคนเก่งและแสนดี แผนจัดประสบการณ์ที่ 9 เรื่องกินดี มีสุข เกมหนูน้อยคนเก่ง แผนจัดประสบการณ์ที่ 14 เรื่องต้นไม้ที่รัก เกมหนุรักษ์โลก ลักษณะเกมเป็นการเล่นเกมกลุ่มย่อย เด็กนำเสนอความรู้จากประสบการณ์เดิมที่เคยปฏิบัติมาแล้วให้เพื่อน ๆ ฟังได้ และการลงมือปฏิบัติการทำน้ำผลไม้ไปด้วย จึงไปด้วย ทำให้เด็กรู้จักการดำเนินตามขั้นตอนอย่างถูกต้อง มีความมั่นใจ และพัฒนาทักษะได้อย่างไม่รู้ตัว และการเล่นเกมคนเก่งและแสนดี เด็กลำดับขั้นตอนกิจวัตรประจำวันของตนเองได้ เกมหนูน้อยคนเก่ง เด็กลำดับขั้นตอนจากภาพที่กำหนดให้สู่การทำน้ำผลไม้ได้ เกมหนุรักษ์โลก เด็กลำดับขั้นตอนการเจริญเติบโตของเมล็ดพืชได้

ในขณะการจัดกิจกรรม เกมหนูน้อยคนเก่ง เด็กได้พูดคุยถึงประสบการณ์ของคนที่มียอยู่ รวมถึงความเข้าใจ พร้อมแสดงเหตุผลประกอบตามลำดับขั้นตอน อาทิ

- เด็ก : คนนี้เขายืนอยู่ตรงร้านขายส้ม เขาต้องซื้อส้ม เพราะมีแก้วน้ำส้ม
 เด็ก : เขาถือตะกร้าต้องซื้อส้มใส่ตะกร้า
 เด็ก : แล้วเอาส้มมาล้างให้สะอาด

เด็ก : เขามีคัพกับเบียงมาเตรียมไว้

เด็ก : เอาส้มมาผ่าแคะเม็ดออก

เด็ก : บีบเอาน้ำส้มใส่แก้ว คั้นหวานอร่อยดี



ภาพที่ 4 การเล่นเกมหนูน้อยคนเก่ง (จากภาพเหตุการณ์ หนูนึกว่าเขาจะ ชื่ออะไร และมี ขั้นตอนอย่างไร)

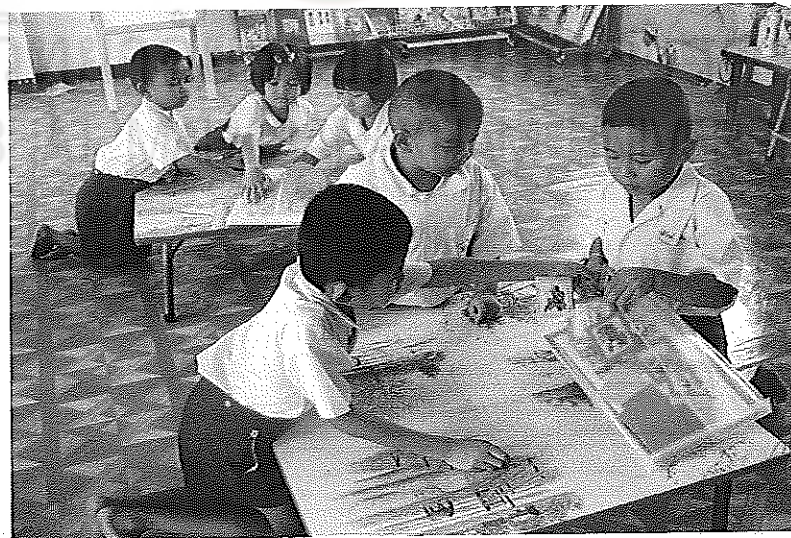
ด้านการวิเคราะห์ แผนจัดประสบการณ์ที่ 5 เรื่องตัวเรา เกมทุกสิ่งสำคัญ เท่ากัน แผนจัดประสบการณ์ที่ 10 เรื่องกินดี มีสุข เกมอย่างองข้ามความปลอดภัย แผนจัด ประสบการณ์ที่ 15 เรื่องต้นไม้ที่รัก เกมต้นไม้ให้คุณ ลักษณะเกมเป็นการเล่นเกมกลุ่มย่อย ขณะ ร่วมกิจกรรมเด็ก ๆ บอกหน้าที่ของอวัยวะกลุ่มของตนได้ การแสดงบทบาทสถานการณ์จำลอง ตลาดจับคู่ตัดสินใจในการเลือกซื้ออาหารเพียงชนิดเดียวพร้อมเหตุผลได้ ซึ่งเด็กจะต้อง ตัดสินใจร่วมกัน แต่เด็กอยากตัดสินใจเลือกซื้อเพียงคนเดียวมากกว่า จึงมีการซื้อคนละชิ้น เกิดขึ้น รวมทั้งการเลือกของเล่นที่ทำจาก ไม้อยู่ในห้องเรียนของเราได้ การเล่นเกมทุกสิ่งสำคัญ เท่ากันทำให้เด็กสามารถวิเคราะห์การปฏิบัติตนในการรักษาอวัยวะต่าง ๆ ได้ เกมอย่างองข้าม ความปลอดภัย เด็กได้วิเคราะห์การเลือกรับประทานอาหารของแต่ละคนได้ และเกมต้นไม้ให้ คุณ เด็กสามารถแยกประโยชน์ที่ได้รับจากต้นไม้

ในขณะการจัดกิจกรรม เกมอย่างองข้ามความปลอดภัย เด็กได้พูดคุย และ ได้แย้งในระหว่างการจัดกิจกรรมทำให้เด็กได้ทราบความคิดของคนอื่นที่แตกต่างไปจากตน โดยเด็กแต่ละคนต่างก็หาเหตุผลมาสนับสนุนความคิดของตนได้ อาทิ

- เด็ก : คนนี้สวย หุ่นดี เพราะเขาชอบกิน ไข่ ข้าว แครอท ไข่ ผลไม้ ปลา นม
 เด็ก : คนนี้อ้วนมาก ๆ เพราะเขากินแต่น้ำอัดลม น้ำหวาน
 เด็ก : ไม่ใช่ น้ำอัดลมทำให้ใส่ขาดกินข้าวไม่ได้ต้องอยู่กับคนผอม
 เด็ก : ไอศกรีม ไม่มีประโยชน์ก็ทำให้ผอมเหมือนกัน



ภาพที่ 5 การเล่นเกมอย่างองข้ามความปลอดภัย (บุคคลต่อไปนี่เขามีวิธีเลือกรับประทานอาหาร อย่างไร)



ภาพที่ 6 การเก็บเกมหลังจากการเล่นเสร็จแล้ว

และจัดกิจกรรมเสร็จแต่ละครั้ง เด็ก ๆ จะช่วยกันเก็บเกมอย่างเรียบร้อย
จากการใช้แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหา เกี่ยวกับปัญหาที่เกี่ยวข้องกับตนเอง
10 ข้อ ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นและสภาพแวดล้อม 10 ข้อ ตามแผนการจัดประสบการณ์การ
เรียนการสอนจำนวน 15 แผน ด้วยแบบประเมินจุดเดิม และนำคะแนนที่ได้มาแยกทักษะ
การแก้ปัญหาเป็นรายด้าน รายบุคคล และรวมทั้งห้องแล้วนำมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบน
มาตรฐาน (S.D) จะพบการเปลี่ยนแปลง ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนแบบประเมินทักษะการแก้ปัญหา
หลังการใช้เกมฝึกทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยเป็นรายด้าน จำนวน 3 ครั้ง

ทักษะการแก้ปัญหา	คะแนน เต็ม	ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2		ครั้งที่ 3	
		\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.
1. ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับตนเอง	20	11.70	1.36	17.80	0.83	19.29	0.85
2. ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น และสภาพแวดล้อม	20	10.40	0.62	16.88	1.17	19.40	1.06
รวม	40	22.10	1.98	34.68	2.00	38.69	1.91

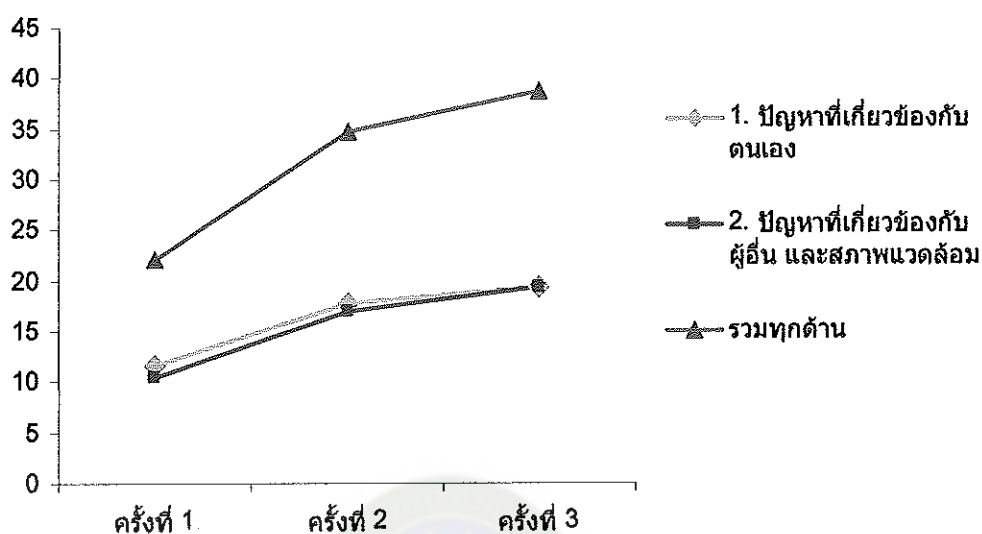
จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนน
แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาหลังการใช้เกมฝึกทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย จำนวน 3 ครั้ง
ด้านที่ 1 ด้านการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3 มี
ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 11.70, 17.80 และ 19.29 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.36, 0.83 และ 0.85 เรียง
ตามลำดับ

ด้านที่ 2 ด้านการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นและสภาพแวดล้อม ครั้งที่ 1 ครั้งที่
2 และครั้งที่ 3 มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 10.40, 16.88 และ 19.40 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.62,
1.17 และ 1.06 เรียงตามลำดับ

รวมทั้ง 2 ด้าน ครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3 มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 22.10, 34.68 และ
38.69 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.98, 2.00 และ 1.91 เรียงตามลำดับ

เมื่อนำ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการใช้เกมฝึกทักษะ
การคิดของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด ไปเขียนกราฟ
ดังแผนภูมิที่ 2

ค่าเฉลี่ย



แผนภูมิที่ 2 การเปลี่ยนแปลงความสามารถในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นและสภาพแวดล้อม ครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3 จำแนกเป็นรายด้าน และรวมทุกด้าน

จากแผนภูมิที่ 2 พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด มีความสามารถในการแก้ปัญหาที่มีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น

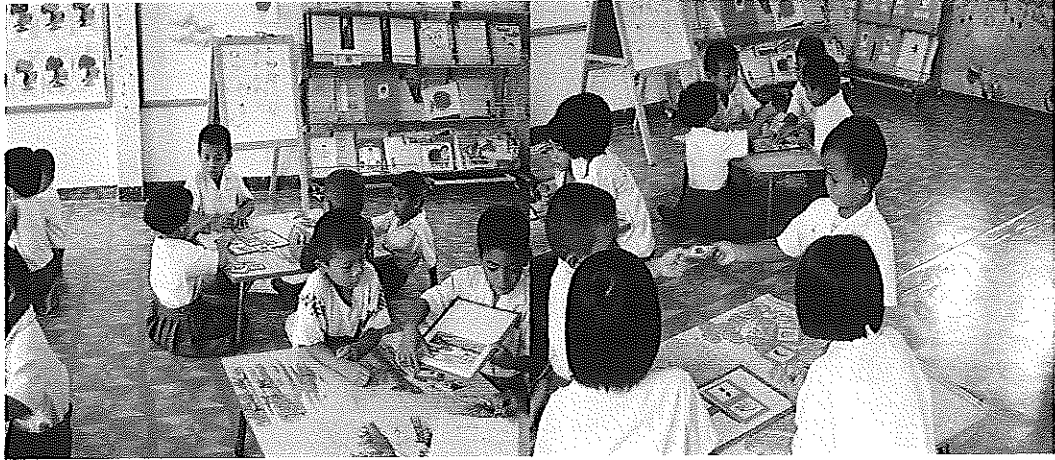
ตอนที่ 2 ศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย ที่จัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด

ผลการดำเนินกิจกรรม จากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการจัด

ประสบการณ์ พบว่าระหว่างร่วมกิจกรรมเด็ก ๆ ให้ความรู้ความชื่นชอบ และตื่นเต้นพอใจ ใบหน้าเบิกบานยิ้มแย้มแจ่มใส พูดคุยกันสนุกสนานกับการเล่นแข่งขัน ซึ่งการเล่นเกมนั้นบางกลุ่มช้า บางกลุ่มเร็ว มีการแย่งหวงแผ่นเกมจับไว้ดูคนเดียว ไม่อยากให้เพื่อนดูแผ่นที่ตนเองเลือก และเสียดายไม่อยากวางตามกติกา จึงทำให้การเล่นเกมนั้นช้าไปด้วย ดังเช่นคำพูดของเด็ก ดังนี้

เด็ก : หยุค แผ่นนี้ของเขา เขาได้ก่อน

เด็ก : แผ่นนี้ของเขาเดี่ยวเขาวางเอง



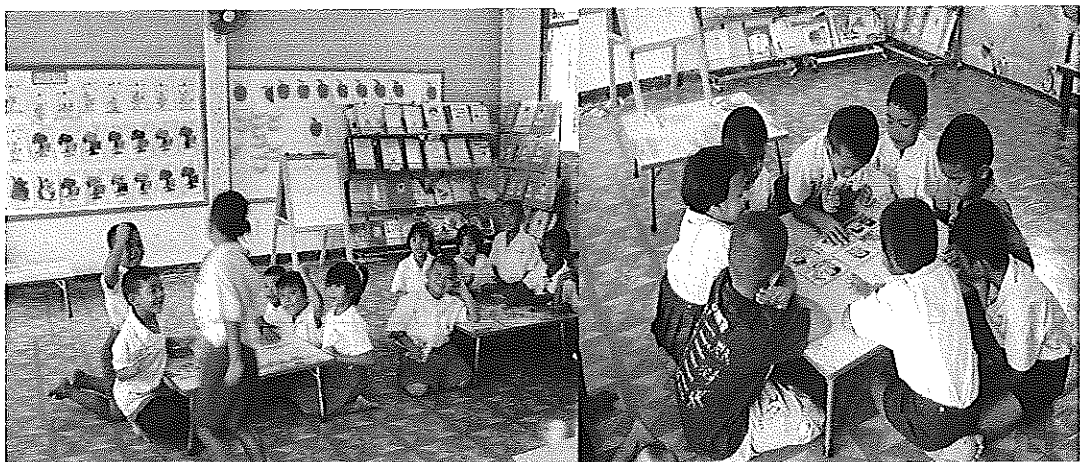
ภาพที่ 7 การแข่งและหวงแผ่นเกม ไม่อยากทำตามกติกา

การตั้งคำถาม เด็กที่ตั้งคำถามได้ก่อนจะได้ภาพนั้นกลับไปทีกลุ่มของตน เพื่อน ๆ จะกระโดดโลดเต้น ประบมือ หัวเราะอย่างมีความสุขที่เป็นฝ่ายชนะ เด็กบางคนจะถือแผ่นภาพไว้กับตัวเอง ไม่ยอมวางร่วมกับกลุ่มเพื่อน ผู้วิจัยต้องเตือนเรื่องกติกาให้เด็กเข้าใจ จึงยอมวาง แต่สีหน้าแสดงออกบอกว่าเสียดายไม่เต็มใจ และเด็กคนที่ตั้งคำถามไม่ทัน ขอวนเล่นซ้ำอีกเพื่อจะเอาภาพให้ได้ คนที่ได้ภาพไปแล้วก็ขอลอกมาเล่นซ้ำอีก ทำให้ห้องเรียนมีเสียงดังมาก คิ้วเสียงเชียร์ เสียงหัวเราะ และประบมืออย่างชอบใจ ส่งผลให้เด็กมีความกระตือรือร้น เกิดความมั่นใจ และกล้าแสดงออก ดังเช่นคำพูดของเด็ก ดังนี้

เด็ก : เฮ.. พวกเราชนะอีกแล้ว

เด็ก : เอามาวางนับรวมกันเร็ว ๆ

เด็ก : เชียวต่อยวาง

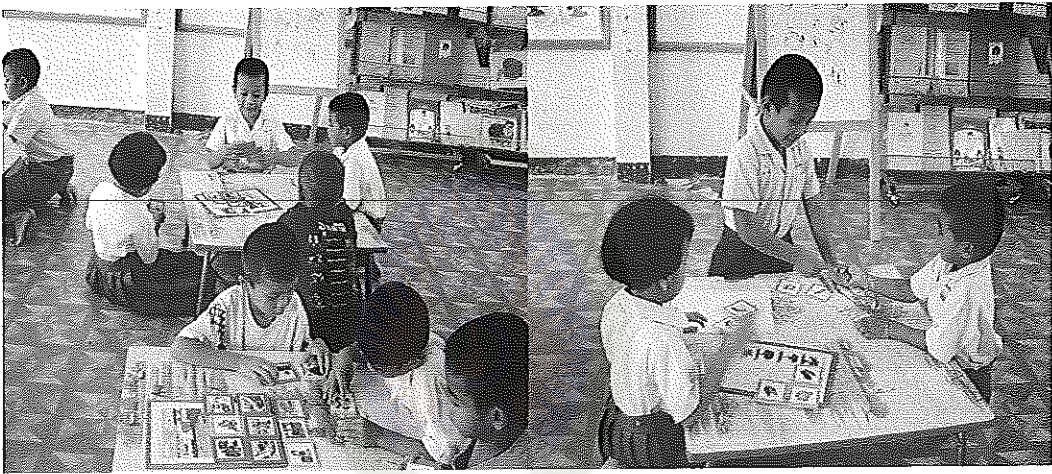


ภาพที่ 8 การแสดงความดีใจและชอบใจ ในชัยชนะที่ได้แผ่นเกม

พอวางเกมลงจะเกิดการแย่งแผ่นภาพอย่างสนุกสนานว่าใครจะได้มากกว่า ถ้าแผ่นไหนตกลงกันไม่ได้ก็จะเป่ายิงลูกใครชนะจะได้อีกไป แล้วนำมาวางในแผ่นภาพหลัก เด็กจะแสดงความคิดของตนและโต้แย้งกับเพื่อน จะเห็นว่าแม้ว่าบางครั้งเด็กจะมีความคิดแตกต่างกันบ้าง แต่เขาก็สามารถเข้าใจในเรื่องเดียวกันได้ ทำให้เล่นร่วมกันอย่างมีความสุข ดังเช่นคำพูดของเด็ก ดังนี้

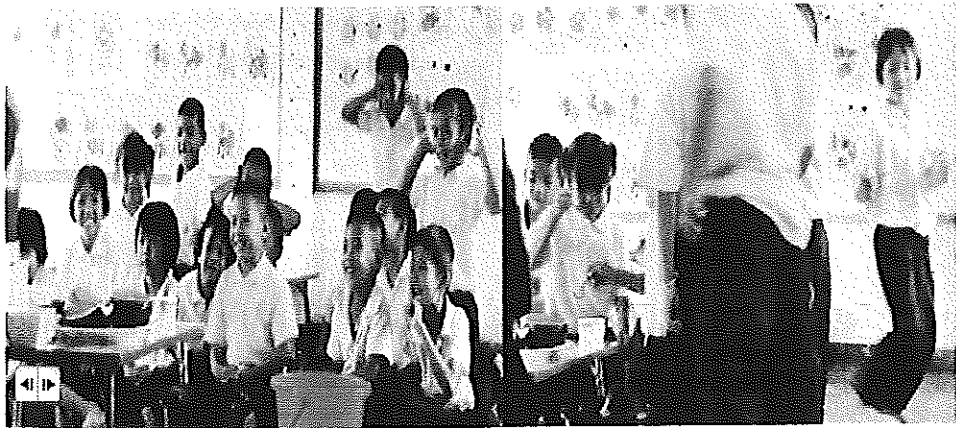
เด็ก : เร็ว ๆ เคี้ยวจะไม่เสร็จ

เด็ก : เคี้ยวแบ่งกันก่อน เคี้ยวก็เสร็จ เธอวางก่อนเลย



ภาพที่ 9 การปฏิสัมพันธ์ยอมรับซึ่งและกัน

การทำน้ำผลไม้เด็กจะชอบและพอใจ สนุกเล่าเรื่องการทำน้ำผลไม้ที่คุณแม่เคยทำให้เพื่อน ๆ ฟัง ค่อยโบหน้าเมื่อกับาน ยิ้มแย้มแจ่มใส พร้อมทั้งได้ลงมือทำและชิมไปด้วย ทำให้เด็กกล้าตัดสินใจขั้นตอนการปฏิบัติได้อย่างถูกต้องมีความมั่นใจ



ภาพที่ 10 การเชื่อมโยงประสบการณ์ในชีวิตประจำวันสู่แนวคิดใหม่

เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เช่น การจับคู่เลือกซื้ออาหารเพียงอย่างเดียว หรือจับคู่ความสัมพันธ์ของอวัยวะ การที่เด็ก ได้ลงมือเล่น และสัมผัสด้วยตนเอง ช่วยกระตุ้น เร้าความสนใจเกิดความกระตือรือร้น อย่างมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน ดังเช่นคำพูดของเด็ก ดังนี้

เด็ก : เราซื้ออะไรดี เราเอาไอศกรีมดีกว่า มันอร่อยคินะ

เด็ก : เราซื้อกล้วยนะ มันมีประโยชน์ มีวิตามิน ร่างกายแข็งแรง



ภาพที่ 11 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและหาเหตุผลสนับสนุนให้เพื่อนยอมรับ

จากเหตุการณ์ข้างต้น สรุปได้ว่าเด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจต่อจัดประสบการณ์ โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด สังเกตได้จากการที่เด็กมีความกระตือรือร้นที่จะร่วมกิจกรรมได้อย่างรวดเร็ว นั่งเตรียมพร้อมรอการจัดประสบการณ์ และขณะจัดประสบการณ์ เด็กจะร่วมกิจกรรมด้วยความชื่นชอบและพอใจ ใบหน้ายิ้มแย้มแจ่มใสพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างมีความสุข สนุก เพลิดเพลินกับการแข่งขัน มีความมั่นใจ และกล้าแสดงออก