

ชื่อเรื่อง การพัฒนาเกมฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับเด็ก ชั้นอนุบาลปีที่ 2

โรงเรียนเมือ่งวาปีปทุม จังหวัดมหาสารคาม

ผู้วิจัย นางสาวสุชาดา อินทิทา ปริญญา ค.ม. (หลักสูตรและการสอน)

กรรมการที่ปรึกษา ผศ.ว่าที่ ร.ต.ดร.อรัญ ชูยกระเดื่อง ประธานกรรมการ

ผศ.ดร.สมาน เอกพิมพ์ กรรมการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2556

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาเกมฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2. ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของเกมการฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 3. เปรียบเทียบการคิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการพัฒนาโดยเกมฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อนเรียนและหลังเรียน 4. ศึกษาความพึงพอใจของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีต่อการเรียนด้วยเกมฝึกทักษะที่มีต่อการเรียนด้วยเกมฝึกทักษะ กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2/3 จำนวน 30 คน ปีการศึกษา 2553 ซึ่งสุ่มโดยใช้วิธีการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เกมฝึกทักษะการคิดประกอบด้วย 5 ด้าน 1) ด้านการรับรู้ 2) ด้านการจำแนก 3) ด้านการเชื่อมโยง 4) ด้านการสรุปความ 5) ด้านการนำไปใช้ 2) แผนการจัดประสบการณ์ 3) แบบทดสอบการคิดอย่างมีวิจารณญาณ แบบสอบถามเชิงรูปภาพและคำถามเชิงรูปภาพและคำอธิบายเชิงภาษา 4) แบบประเมินความพึงพอใจ ที่มีต่อการเรียนด้วยเกมฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t-test (Dependent Sample)

ผลการวิจัย ปากฎดังนี้

1. เกมฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับเด็กปฐมวัย มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.40/79.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์เกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้
2. ดัชนีประสิทธิผลของเกมฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับเด็กปฐมวัย มีค่าเท่ากับ 0.9003
3. การคิดอย่างมีวิจารณญาณของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่เรียนด้วยเกมการฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณมีความพึงพอใจโดยรวมเป็นรายข้ออยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

**TITLE :** The Development of critical thinking skill games for Early Childhood students in Kindergarten 2 at Muangwapeepatum School Maha Sarakham Province

**AUTHOR :** Suchada Untinta                      **DEGREE:** M. Ed. (Curriculum and Instruction)

**ADVISORS :** Asst. Prof. Acting Sublt Dr. Arun Suikraduang                      Chairman  
Asst. Prof.Dr. Samarn Ekkapim                      Committee

**RAJABHAT MAHA SAKHAM UNIVERSITY, 2013**

### **ABSTRACT**

The purposes of the research were 1. to develop critical thinking skill games early childhood students in Kindergarten 2 at Muangwapeepatum School Maha Sarakham Province to have a required efficiency of 75/75, 2. to find out effectiveness indices of critical thinking skill games, 3. to compare the critical thinking skill game of early childhood students in Kindergarten 2 before and after using the critical thinking skill games , 4. to study the student's satisfaction with learning through the critical thinking skill games. The population were 120 students early childhood students in Kindergarten 2 studying at Muangwapeepatum School Maha Sarakham Province in the second semester of academic year 2010. The research samples were 30 students early childhood students in Kindergarten 2 studying at Muangwapeepatum School Maha Sarakham Province in the second semester of academic year 2010. They were selected through by cluster random sampling because the researcher had taught in Kindergarten 2/3. The research instruments were 1) critical thinking skill games consisted of 5 items : 1. recognition, 2. classifying , 3. linking ,4. applying. 2) the critical thinking skill games achievement test, the queries image, the questionnaires image , the description oriented language 3) the average level of student's satisfaction with learning through the critical thinking skill games. The statistics used for analyzing data were percentage, mean, standard deviation and t-test (Dependent Sample)

The results of the research were as follows:

1. The critical thinking skill games for early childhood students in Kindergarten 2 had an efficiency 88.40/79.33 which was higher than the required criteria 75/75.

2. The effectiveness indices of critical thinking skill games was at 0.9003
3. The critical thinking skill games for early childhood students in Kindergarten 2 posttest was higher than pretest at 0.01 level of significance.
4. The student's satisfaction with learning through the critical thinking skill games at the highest level.



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY