



ชื่อเรื่อง : การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการมีวินัยของเด็กชั้นอนุบาล 2/1

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวเนตรนภา เพชรทองมา

ประเภทผลงานวิชาการ :  วิจัยเพื่อแก้ปัญหา (ผลสัมฤทธิ์/ ทักษะ /พัฒนาการ)

วิจัยเพื่อพัฒนา (ผลสัมฤทธิ์/ ทักษะ /พัฒนาการ)

### บทคัดย่อ

จุดมุ่งหมายของการวิจัยนี้ เพื่อฝึกพื้นฐานการมีวินัย โดยจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการเด็กทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา พฤติกรรมและบุคลิกภาพของเด็กให้มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ส่วนการเล่นเกมนั้นส่งเสริมพฤติกรรมของเด็กทางด้านสังคม เช่นความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การแบ่งปัน การร่วมมือ พฤติกรรมการช่วยเหลือ ทำให้เด็กได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมที่หลากหลาย เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน จำนวน 4 คน เป็นนักเรียนหญิงของโรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย ซึ่งได้เลือกมาแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม เกมการศึกษาโดยการจัดกิจกรรมเป็นกระบวนการกลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลโดย ประเมินพฤติกรรมกระบวนการกลุ่ม

### ผลการศึกษาพบว่า

1. ผลการพัฒนาเด็กนักเรียนจำนวน 4 คน จากการวิจัยครั้งนี้พบว่าการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการมีวินัยของเด็กดีขึ้น แสดงว่าการเล่นเกมการศึกษามีผลต่อพฤติกรรมของเด็กให้มีระเบียบเพิ่มขึ้น ดังนั้นผู้ที่ใกล้ชิดกับเด็กในวัยนี้ ควรให้เด็กได้ที่การเล่นเกมการศึกษาให้มากขึ้นเพื่อส่งเสริมให้เด็กมีระเบียบวินัย
2. ผลการใช้เกมการศึกษานักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 2/1 จำนวน 4 คน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเกมการศึกษา มีวินัยดีขึ้น โดยใช้ระยะเวลา 4 สัปดาห์ ผลปรากฏว่า ทำให้เด็กมีวินัยดีขึ้นตามลำดับ อยู่ในเกณฑ์ดีร้อยละ 100
3. ผลการประเมินความพึงพอใจนักเรียนมีพฤติกรรมดีขึ้นในด้านระเบียบวินัยและนักเรียนมีทักษะที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมเกมการศึกษาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้