

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ การเล่นเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย  
โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ผู้เขียน นางพิชญ์สินี โชติชะวงค์

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงหทัย กาสิวิบูลย์

### **บทคัดย่อ**

การค้นคว้าแบบอิสระครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการเล่นเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นปฐมวัยปีที่ 2 จำนวน 26 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 แผน เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด 6 ด้าน คือ ด้านการจำแนก ด้านการจับคู่ ด้านการเรียงลำดับ ด้านการสังเกต ด้านการจัดหมวดหมู่ และด้านการเปรียบเทียบ จำนวน 20 เกม ใบบงานหลังการใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด จำนวน 20 ฉบับ และแบบทดสอบทักษะการคิด 2 ชุด วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ ผลการศึกษาพบว่า หลังการใช้เกมการศึกษาแต่ละเกม นักเรียนมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี ทั้งโดยรวมและรายบุคคล และหลังการใช้เกมการศึกษาทั้งหมด นักเรียนโดยรวมมีทักษะการคิดอยู่ในระดับดี

**Independent Study Title** Using Educational Game to Promote Thinking Skills of Preschool Children, Sripingmuang Municipal School, Chiang Mai Province

**Author** Mrs. Pichsinee Chotchawong

**Degree** Master of Education (Educational Psychology and Guidance)

**Independent Study Advisor** Asst. Prof. Dr. Duanghathai Katwibun

### ABSTRACT

This independent study was to investigate the effect of using educational game to promote thinking skills of preschool children, Sripingmuang Municipal School, Chiang Mai Province. The population included 26 second year preschool children enrolled in the second semester of 2010 academic year. The instruments used were 20 experience organizing plans, 20 educational games to promote thinking skill in 6 aspects, namely, differentiating, pair matching, ranking, observing, classifying, and comparing, and 2 thinking skill tests. The data were analyzed to derive the frequency and percentage. The findings revealed after each game, the students had thinking skill at good level both on average and on individual basis, and after all the games, they had overall thinking skills at good level.