



## รายงานวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี

จัดทำโดย

นางสาวยศวดี ยศกลาง

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี

สังกัด สำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

# สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
<b>บทที่ ๑ บทนำ</b>	
๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	๑
๑.๒ วัตถุประสงค์ของการวิจัย	๒
๑.๓ ขอบเขตของการวิจัย	๒
๑.๔ สมมติฐานการวิจัย	๓
๑.๕ นิยามศัพท์เฉพาะ	๔
๑.๖ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๔
<b>บทที่ ๒ แนวคิด ทฤษฎี เอกสาร ภาระงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	
๒.๑ ความหมายของเกมการศึกษา	๕
๒.๒ หลักสูตรการศึกษาพิเศษของศูนย์การศึกษา	๖
๒.๓ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๗
<b>บทที่ ๓ วิธีดำเนินการวิจัย</b>	
๓.๑ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	๘
๓.๒ การเก็บรวบรวมข้อมูล	๘
๓.๓ เครื่องมือในการวิจัย	๘
๓.๔ การวิเคราะห์ข้อมูล	
<b>บทที่ ๔ ผลการวิจัย</b>	๑๑
<b>บทที่ ๕ สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ</b>	
๕.๑ สรุปผลการวิจัย	๑๔
๕.๒ อภิปราย	๑๔

๕.๓ ข้อเสนอแนะ	๑๕
บรรณานุกรม	๑๖
ภาคผนวก	๑๗

## หัวข้อวิจัย การใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี

ผู้ดำเนินการวิจัย นางสาวยศวดี ยศกลาง

หน่วยงาน ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี จำนวน ๔ คน ปีการศึกษา ๒๕๖๒ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาประเมินความสามารถในการจับคู่รูปเหมือน โดยใช้เกมการศึกษา เกมจับคู่รูปทรง เกมจับคู่รูปผักผลไม้ เกมจับคู่รูปสัตว์ แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในงานวิจัย การแจกแจงความถี่ ผลการวิจัยพบว่า

๑.นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การตัดสินในการพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ตามที่กำหนดไว้จำนวน ๒ คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การตัดสินในการพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือน จำนวน ๒ คน

## กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี ในครั้งนี้ ได้รับความอนุเคราะห์ช่วยเหลือให้คำแนะนำ และสนับสนุนเป็นอย่างดีจากคณะครู และบุคลากร คณะกรรมการสถานศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี

ขอขอบพระคุณ นางสาวตรุณี มูลคำภา ผู้อำนวยการศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี นางวราภรณ์ จิงสุวดี นายณรงค์ ศิริเมือง นางสาวอุณาวรรณ มั่นใจ คณะกรรมการนิเทศการฝึกอบรมหลักสูตรการฝึกอบรมครูด้านการสอนคนพิการ พ.ศ. ๒๕๖๑ คณะกรรมการสถานศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ให้ความช่วยเหลือ แนะนำ ให้คำปรึกษา และ ตรวจสอบความถูกต้องของการพัฒนากิจกรรมการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะ การจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรีมา ณ โอกาสนี้

ขอบพระคุณคณะครูและบุคลากร ผู้ปกครองนักเรียน และนักเรียนห้องบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ของศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรีทุกท่านที่ได้ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี

ยศวดี ยศกลาง

## บทที่ ๑

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช ๒๕๔๒ ได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษาว่าหลักของการจัดการศึกษา ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ ดังนั้นการจัดการกระบวนการเรียนรู้เนื้อหาสาระและกิจกรรมต้องสอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงผสมผสานความรู้ อย่างสมดุลปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมจิตสภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้รอบด้านซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางภายใต้ความเชื่อว่าผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตามธรรมชาติและ ศักยภาพของเรา

การจัดการศึกษาพิเศษมีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อให้เด็กได้รับการศึกษาตามสิทธิมนุษยชนว่าด้วยสิทธิได้รับการศึกษาตามควรแก่ศักยภาพเพื่อให้มีความรู้ความสามารถที่จะประกอบอาชีพได้ เพื่อมิให้เป็นภาระแก่สังคม เพื่อให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้และดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข มีความรับผิดชอบในฐานะพลเมืองดี ของประเทศ

ดังนั้นในการจัดการศึกษาสำหรับเด็กพิเศษมีวัตถุประสงค์ขึ้นเพื่อจัดและส่งเสริมสนับสนุนการศึกษาใน ลักษณะศูนย์บริการช่วยเหลือระยะแรกเริ่มและเตรียมความพร้อมของคณาพิการเพื่อเข้าสู่ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก โรงเรียนอนุบาล โรงเรียนเรียนร่วม โรงเรียนเฉพาะความพิการหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและพัฒนาฝึกอบรมผู้ดูแลคน พิการและบุคลากรที่จัดการศึกษาสำหรับคนพิการ จัดระบบและส่งเสริมสนับสนุนการจัดทำแผนการ จัดการศึกษา เฉพาะบุคคลมีการจัดระบบบริการช่วงเชื่อมต่อสำหรับคนพิการให้บริการฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการโดยครอบครัว และชุมชนเป็นศูนย์รวบรวมข้อมูลทางระบบสารสนเทศด้านการศึกษาสำหรับคนพิการ จัดระบบสนับสนุน การจัดการเรียนรวมและประสานงานการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการและภาระหน้าที่อื่น ๆ ตามที่กฎหมายกำหนด หรือตามที่ได้รับมอบหมาย

ดังนั้นในการจัดกิจกรรมแต่ละครั้งไม่ได้หมายความว่าเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมแล้วเด็กจะสามารถพัฒนาได้ เหมือนกันทุกคน หากแต่เป็นการเปิดโอกาสให้กับความแตกต่างเป็นรายบุคคลหรือการที่มีประสบการณ์กล่าวมา ต่างกันย่อมส่งผลต่อการเรียนรู้จากกิจกรรมที่จัดให้ต่างกันยิ่งไปกว่านั้นการศึกษา พิเศษไม่ได้มุ่งเน้นให้เกิด

การเรียนรู้ในเชิงเนื้อหาเป็นสำคัญแต่เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้พัฒนา การเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับการเล่น อย่าง สนุกสนาน

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี

## ขอบเขตการวิจัย

### ขอบเขตด้านเนื้อหา

การเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี มีเนื้อหา ดังนี้

- ๑) เกมจับคู่รูปทรง
- ๒) เกมจับคู่รูปผักผลไม้
- ๓) เกมจับคู่รูปสัตว์

### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี จำนวน ๗ คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) จำนวน ๔ คน

### ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี จำนวน ๔ คน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

- ๑) ความรู้ ทักษะการจับคู่รูปเหมือนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี

## ขอบเขตด้านระยะเวลาในการศึกษา

ดำเนินการตั้งแต่วันที่ ๒๗ ตุลาคม ๒๕๖๒ - ๓๑ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๓

## สมมติฐานการวิจัย

๑. นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือน มีความสามารถในการชี้หรือบอกรูปเหมือนได้เพิ่มขึ้น

## นิยามศัพท์เฉพาะ

๑. กิจกรรมเกมการศึกษา หมายถึง เกมการศึกษาที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยผ่านการเล่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับรูปเหมือน ไม่ว่าจะเป็นรูปทรงต่าง ๆ รูปผักผลไม้ หรือรูปสัตว์

๒. นักเรียน หมายถึง นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี จำนวน ๔ คน มีทักษะการจับคู่รูปเหมือนได้แม่นยำขึ้น



## บทที่ ๒

### แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

๑. ความหมายของเกมการศึกษา
๒. หลักสูตรการศึกษาของศูนย์การศึกษาพิเศษ
๓. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกมการศึกษา

##### ๑. ความหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นนวัตกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนมีหลายรูปแบบซึ่งมีการดัดแปลง รูปแบบวิธีการมาเรื่อย ๆ ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

เกมการศึกษาเป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญาที่มีกฎเกณฑ์กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่น คนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภทและความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย ๓-๖ ปี เช่น เกมจับคู่ แยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อ ต่อตามแบบ (กรมวิชาการ, ๒๕๔๐ : ๔๔)

เยาวภา เตชคุปต์ (๒๕๔๒ : ๕๑) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นเกมที่พัฒนาการคิดของเด็ก ซึ่งเด็กจะคิดกาเหตุผลจากการเล่น มีความเข้าใจในเรื่องนั้น

ธีรนาฏ เบ้าคำ (๒๕๕๓:๕๓) ให้ความหมายของเกมการศึกษา หมายถึงกิจกรรมการเล่นที่ช่วย ให้มองเห็นสิ่งที่ควรได้เห็น ได้ฟัง หรือคิดได้รวดเร็ว

กล่าวโดยสรุป เกมการศึกษาเป็นสื่อที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้นมีอุปกรณ์ในการเล่นเกมช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่น มีความพร้อมที่จะเรียนด้วยความสนุกสนานจดจำเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง

##### ๒. หลักสูตรการศึกษาของศูนย์การศึกษาพิเศษ

หลักสูตรการให้บริการช่วยเหลือระยะแรกเริ่มสำหรับเด็กพิการ ของศูนย์การศึกษาพิเศษ พุทธศักราช ๒๕๕๖ ฉบับนี้ เป็นแนวทางในการให้บริการช่วยเหลือระยะแรกเริ่มสำหรับเด็กพิการ ศูนย์การศึกษาพิเศษ ๙ ประเภทความพิการ ประกอบด้วย เด็กที่มีความบกพร่องทางการเห็น เด็กที่มี ความบกพร่องทางการได้ยิน เด็กที่มี

ความบกพร่องทางสติปัญญา เด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย หรือการเคลื่อนไหวหรือสุขภาพ เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ เด็กที่มีความบกพร่องทางการพูดและภาษา เด็กที่มีความบกพร่องทางพฤติกรรมหรืออารมณ์ เด็กออทิสติก เด็กพิการซ้อน ที่มีอายุตั้งแต่แรกเกิดถึง ๖ ปี เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ได้แก่ ทักษะพื้นฐาน และทักษะจ าเป็น พิเศษเฉพาะความพิการหรือทักษะจ าเป็นอื่น ๆ ส่วนการให้บริการช่วยเหลือระยะแรกเริ่มสำหรับ เด็กพิการศูนย์การศึกษาพิเศษเน้นการสร้างองค์ความรู้ให้กับผู้ปกครองในเรื่องการดูแลช่วยเหลือ กระตุ้นพัฒนาการและพัฒนาศักยภาพให้เทียบเคียงกับพัฒนาการเด็กทั่วไปให้มากที่สุด การให้บริการ ช่วยเหลือระยะแรกเริ่มสำหรับเด็กพิการแต่ละประเภท

### ๓. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธีรนาฏ เบ้าคำ (๒๕๕๓) ผลการจัดประสบการณ์โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์เสริมด้วยเกมการศึกษาที่มีต่อทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์

๑) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้ รูปแบบการสอนมโนทัศน์เสริมด้วยเกมการศึกษาก่อนและหลังการจัดประสบการณ์

๒) ศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ เสริมด้วยเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ จำนวน ๑๒ คน กำลังเรียนในภาค เรียนที่ ๑ ปี การศึกษา ๒๕๕๓ โรงเรียนพานบ้านโก้มวิทยา อำเภอบ้านฝือ จังหวัดอุดรธานี ที่ได้มาโดย การสุ่มแบบเจาะจง รูปแบบการวิจัยคือ แบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ๑) แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์ เสริมด้วยเกมการศึกษา ๒) เกม การศึกษา ๓) แบบทดสอบวัดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็ก ปฐมวัย ๔) แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม ของเด็กปฐมวัย การดำเนินการทดลองใช้ระยะเวลา ๓๐ ชั่วโมง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่า ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการ ทดสอบค่าที่แบบไม่อิสระ

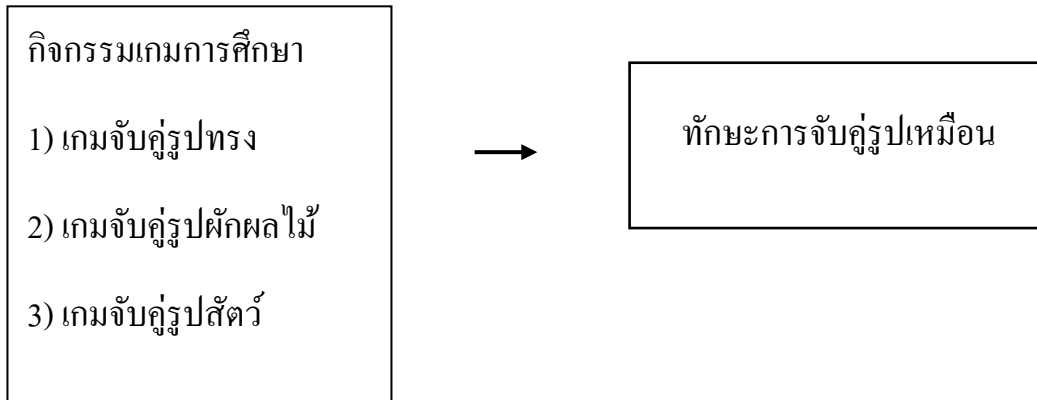
### ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

๑.เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์เสริมด้วยเกม การศึกษา มีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์หลังจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์โดยมี ค่าเฉลี่ยหลังการจัด ประสบการณ์ ๒๙.๕๐ คิดเป็นร้อยละ ๘๖.๗๖ ซึ่งไม่น้อยกว่าเกณฑ์ร้อยละ ๗๕

๒.เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์เสริมด้วยเกม การศึกษา มีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ในภาพรวมและรายด้านหลังการจัดประสบการณ์สูงกว่า ก่อนการจัดประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

๓.เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้รูปแบบการสอนมโนทัศน์เสริมด้วยเกม การศึกษา มีพฤติกรรมทางสังคมในภาพรวมอยู่ในระดับ ดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านได้แก่ ด้านความ เอื้อเฟื้อ ด้านความมีระเบียบวินัย และด้านความรับผิดชอบอยู่ในระดับ ดี

#### กรอบแนวคิดในการวิจัย



## บทที่ ๓

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### ๓.๑ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากร ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี จำนวน ๗ คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) จำนวน ๔ คน

#### ๓.๒ การเก็บรวบรวมข้อมูล

การใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๔ คน มีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

๑) นำแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคลไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เมื่อวันที่ ๒๗ เดือน ตุลาคม พ.ศ.๒๕๖๒

๒) นำแบบทดสอบเกมการศึกษาไปทดลองใช้กับนักเรียนเพื่อประเมินทักษะการจับคู่รูปเหมือน และนำผลมาเปรียบเทียบเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อวันที่ ๒๗ เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๓

#### ๓.๓ เครื่องมือในการวิจัย

##### ๓.๓.๑ เครื่องมือรวบรวมข้อมูล

ในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี มีเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาดังนี้

๑) แผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล

๒) แบบทดสอบ เกมการศึกษาการชี้หรือบอกภาพเหมือน

##### ๓.๓.๒ การสร้างและหาคุณภาพ

ได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

๑) ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับหลักการและวิธีสร้างแบบทดสอบเพื่อพัฒนาเกมการศึกษา

๑) เกมจับคู่รูปทรง ๒) เกมจับคู่รูปผักผลไม้ ๓) เกมจับคู่รูปสัตว์ จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการจัดเนื้อหา และสร้างแบบทดสอบเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี

๒) ศึกษาหลักสูตรของสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ด้านสติปัญญา ทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี เพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหา ของ บทเรียนและกำหนดพฤติกรรมที่ต้องการรวมถึงผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

๓) เลือกเนื้อหาที่นำมาใช้สอนครั้งนี้ คือพัฒนาการด้านสติปัญญา เพื่อนำมาใช้ทดสอบผลใน การจัดกลุ่ม และจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี

๔) การสร้างแบบทดสอบโดยจัดสร้างขึ้นเพื่อประเมินทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี

๕) จัดทำแบบทดสอบ ประกอบด้วย แบบทดสอบ ๑) เกมจับคู่รูปทรง ๒) เกมจับคู่รูปผักผลไม้ ๓) เกมจับคู่รูปสัตว์

#### ๓.๔ การวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี มีการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

๑) วิเคราะห์ผลการประเมิน โดยการหาค่าความถี่

เกณฑ์การประเมิน

ปฏิบัติได้ ๘-๑๐ ครั้ง	ดีมาก
ปฏิบัติได้ ๕-๗ ครั้ง	ดี
ปฏิบัติได้ ๒-๔ ครั้ง	พอใช้
ปฏิบัติได้น้อยกว่า ๒ ครั้ง	ต้องปรับปรุง

สำหรับเกณฑ์การตัดสินที่ผ่านการประเมินการพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี โดยใช้เกมการศึกษา จะต้องได้ระดับคุณภาพในระดับดีขึ้นไป

๒) นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปและอธิบายผล

## บทที่ ๔

### ผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี ขอรายงานผลการดำเนินงานตามลำดับดังนี้

ผลการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ ๑ แสดงรายละเอียดการประเมินการเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี โดยใช้เกมจับคู่รูปทรง

ชื่อ - สกุล	ครั้งที่ประเมิน										รวม	แปลผล
	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๙	๑๐		
ด.ช.ชยุต ศิริวงศ์	๐	๐	๐	๐	๐	๐	๐	๐	๐	/	๑	ต้องปรับปรุง
ด.ช.วันปิติ ประสานสุข	๐	๐	๐	๐	๐	/	/	/	/	/	๕	ดี
ด.ญ.มาณิตา ศรีทินอยู่	๐	๐	๐	/	/	/	/	/	/	/	๗	ดี
ด.ญ.ปญชรัศม์ ศักดิ์โสภากุล	๐	๐	๐	๐	๐	๐	๐	/	/	/	๓	พอใช้

จากตารางที่ ๑ พบว่านักเรียนที่ผ่านการประเมินโดยใช้เกมจับคู่รูปทรง อยู่ในระดับดี จำนวน ๒ คน อยู่ในระดับพอใช้ จำนวน ๑ คน อยู่ในระดับต้องปรับปรุง จำนวน ๑ คน

ตารางที่ ๒ แสดงรายละเอียดการประเมินการเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี โดยใช้เกมจับคู่รูปผักผลไม้

ชื่อ - สกุล	ครั้งที่ประเมิน										รวม	แปลผล
	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๙	๑๐		
ด.ช.ชยุต ศิริวงศ์	๐	๐	๐	๐	๐	๐	๐	๐	๐	๐	๐	ต้องปรับปรุง
ด.ช.วันปิติ ประสานสุข	๐	๐	๐	๐	๐	๐	/	/	/	/	๔	พอใช้
ด.ญ.มาณิตา ศรีทินอยู่	๐	๐	๐	๐	/	/	/	/	/	/	๖	ดี
ด.ญ.ปญชรัศม์ ศักดิ์โสภากุล	๐	๐	๐	๐	๐	/	/	/	/	/	๕	ดี

จากตารางที่ ๒ พบว่านักเรียนที่ผ่านการประเมินโดยใช้เกมจับคู่รูปผักผลไม้ อยู่ในระดับดี จำนวน ๒ คน อยู่ในระดับพอใช้ จำนวน ๑ คน อยู่ในระดับต้องปรับปรุง จำนวน ๑ คน

ตารางที่ ๓ แสดงรายละเอียดการประเมินการเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี โดยใช้เกมจับคู่รูปสัตว์

ชื่อ - สกุล	ครั้งที่ประเมิน										รวม	แปลผล
	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๙	๑๐		
ด.ช.ชยุต ศิริวงศ์	๐	๐	๐	๐	๐	๐	๐	/	/	/	๓	พอใช้
ด.ช.วันปิติ ประสานสุข	๐	๐	๐	๐	๐	/	/	/	/	/	๕	ดี
ด.ญ.มาณิตา ศรีทินอยู่	๐	๐	๐	๐	/	/	/	/	/	/	๖	ดี
ด.ญ.ปญชรัศม์ ศักดิ์โสภากุล	๐	๐	๐	๐	๐	๐	๐	/	/	/	๓	พอใช้

จากตารางที่ ๓ พบว่านักเรียนที่ผ่านการประเมินโดยใช้เกมจับคู่รูปสัตว์ อยู่ในระดับดี จำนวน ๒ คน อยู่ในระดับพอใช้ จำนวน ๒ คน

สรุปได้ว่านักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การตัดสินในการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี ตามที่กำหนดไว้จำนวน ๒ คน

## บทที่ ๕

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี กิจกรรมเกมการศึกษาได้กำหนดการดำเนินการศึกษามีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ ประเมินจากเกมการศึกษา ๑) เกมจับคู่รูปทรง

ขั้นตอนที่ ๒ ประเมินจากเกมการศึกษา ๒) เกมจับคู่รูปผักผลไม้

ขั้นตอนที่ ๓ ประเมินจากเกมการศึกษา ๓) เกมจับคู่รูปสัตว์

ขั้นตอนที่ ๔ นำผลการประเมินด้วยกิจกรรมทั้ง ๓ กิจกรรม

#### สรุปผลการวิจัย

ผลการเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี มีรายละเอียดดังนี้

๑.นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การตัดสินในการพัฒนาเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี ใช้เกมการศึกษา ตามที่กำหนดไว้จำนวน ๒ คน มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน ๒ คน

#### อภิปรายผล

ผลจากการทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี สามารถนำมาอภิปรายผลดังนี้

๑.ผลการทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี พบว่านักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การตัดสินในการพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี ตามที่กำหนดไว้จำนวน ๒ คนและนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การตัดสินในการพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนจำนวน ๒ คน ทั้งนี้เนื่องจากเด็กเกิดการเรียนรู้ไปทีละขั้นตอนผ่านการปฏิบัติจริงด้วยตนเองซึ่งสอดคล้องกับหลักการ เรียนรู้ของ ดิวอี้ (Dewey, ๑๙๙๔: ๓๔-๓๕) อย่าง



ใน ธีรนาฏ เบ้าคำ,๒๕๕๓:๑๑๕) ที่กล่าวว่า นักเรียนจะเกิด การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้และมีความเข้าใจมากขึ้นสอดคล้องกับ บาร์โบซา (Barbosa,๒๐๐๔ อ้างใน ธีรนาฏ เบ้าคำ,๒๕๕๓:๑๑๕) ที่ได้ทำการศึกษาผลของการใช้เกมการศึกษาในการสอนคณิตศาสตร์ให้กับเด็กก่อนวัยเรียนเกี่ยวกับ ตัวเลข จำนวนนับและการคำนวณง่าย ๆ

ผลการวิจัยพบว่าหลังการทดลองเด็กมีความเข้าใจเกี่ยวกับรูปต่าง ๆ กว่าการทดลองสอดคล้องกับ ทิพวรรณ สุขผล (๒๕๕๓) เกมการศึกษา มีทักษะต่าง ๆ ในภาพรวมและรายด้านหลังการจัดประสบการณ์สูงกว่า ก่อนการจัดประสบการณ์

### **ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

- ๑.ควรมีการเตรียมสื่อ อุปกรณ์ในการเล่นเกมที่พร้อมสำหรับเด็กทุกคน
- ๒.มีการดำเนินการอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ
- ๓.ในการนำไปใช้ควรมีการนำเกมการศึกษาไปทดลองก่อนใช้

### **ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป**

- ๑.ควรรศึกษาแนวทางในการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการจับคู่ที่เหมาะสมเฉพาะรายบุคคล
- ๒.ควรรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือน เพื่อแก้ปัญหาของเด็กในแต่ละบุคคล

## บรรณานุกรม

### บรรณานุกรมภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๔๖). คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๔๖. กรุงเทพฯ :

โรง พิมพ์ คุรุสภาลาดพร้าว,

กรมวิชาการ. (๒๕๔๐), แนวการจัดกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนระดับก่อนประถมศึกษา

กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว

กุลยา ตันติผลาชีวะ (๒๕๕๑). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กพิเศษ. กรุงเทพฯ

เบรน-เบสบู๊คส์

ชมนาด เชื้อสุวรรณทวี (๒๕๕๐). การสอนคณิตศาสตร์, กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก  
เกมการศึกษา



วงล้อहरषา



วงล้อหรรษา



ภาคผนวก ข

ภาพกิจกรรมการเล่นเกมการศึกษา





ภาคผนวก ค

ประวัติผู้วิจัย

## ประวัติผู้วิจัย



**ชื่อ - ชื่อสกุล** นางสาวศวดี ยศกลาง

**วัน เดือน ปี เกิด** วันที่ ๒๗ เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๓๖

**ที่อยู่ปัจจุบัน** ๗/๓ หมู่ ๗ ตำบล ห้วยบง อำเภอ เฉลิมพระเกียรติ จังหวัด สระบุรี

**ที่ทำงานปัจจุบัน** ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดสระบุรี

**ตำแหน่ง** ครูผู้ช่วย

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ. ๒๕๕๙ จบการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาการบัญชี มหาวิทยาลัยขอนแก่น

พ.ศ. ๒๕๖๑ จบการศึกษาระดับปริญญาโท สาขาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา