

การพัฒนาทักษะทางการคิดในการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย  
โดยใช้วิธีการจัดประสบการณ์แบบบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนระดับชั้น อนุบาล 2  
โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา)

The Development of Thinking Skills in Daily Spending for Early Childhood through  
Role-Playing Activities for Kindergarten Level 2 Students at Ban Ko Samo Community  
School (Samakkhi Witthaya)

---

นงคราญ พันดี\*

โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา)

E-mail : 243511125@trsu.ac.th

Nongkran Phandi\*

Chumchonbankhoasamor (Samakkhiwittaya) School

E-mail : 243511125@trsu.ac.th

\*Corresponding Author

Received: 22/11/2024

Revised : 06/12/2024

Accepted: 17/12/2024

---

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาวิธีการจัดประสบการณ์โดยใช้บทบาทสมมติการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวัน โดยใช้กิจกรรมการจัดประสบการณ์แบบบทบาทสมมติ และเพื่อเปรียบเทียบทักษะทางการคิดใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ในงานวิจัยครั้งนี้เก็บข้อมูลจากนักเรียน จำนวน 24 คน มีการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผน มีการเก็บคะแนนแผนละ 10 คะแนน และมีคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน พบว่า การทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีผลการทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ยที่ 19.00ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 6.7 การทดสอบหลังเรียนเฉลี่ยที่ 29.3 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ .87 คะแนนประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ E1/ E2 พบว่า มีผลการคำนวณวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผลการประเมินตาม ค่าประสิทธิภาพของเครื่องมือกำหนดเกณฑ์มาตรฐานไว้ที่ 75 / 75 ค่าของ ผลการคำนวณได้อยู่ที่ 85.7/97.8 สรุปได้ว่า ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ สูงกว่า เกณฑ์ มาตรฐานที่กำหนดดังนั้นจึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับ ดีมากสามารถนำมาใช้ในกระบวนการ จัดประสบการณ์ได้ ซึ่งในกระบวนการการพัฒนาทักษะทางการคิดในการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัยโดยใช้วิธีการจัดประสบการณ์แบบบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนระดับชั้น อนุบาล 2 ในรูปแบบการเก็บข้อมูลแบบสัมภาษณ์พบว่า ในการจัดประสบการณ์แบบบทบาทสมมติให้กับนักเรียน จะฝึกฝนทักษะการคิดในวัยเด็กให้กับนักเรียนก่อนการตัดสินใจเพื่อเสริมสร้างทางการคิดให้กับเด็กนักเรียน เพราะนักเรียนในช่วงวัยที่กำลังเรียนรู้เพื่อมีการฝึกฝนผ่านกระบวนการบทบาทสมมุติจะทำให้เด็กได้เรียนรู้และมีวิธีคิดมากขึ้น ช่วยพัฒนาและฝึกฝนให้ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เป็นเลิศ

ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ และพัฒนาครูผู้สอนในการออกแบบนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ใหม่ ๆ อยู่ เสมอ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะทางด้านสติปัญญา ฝึกฝนให้นักเรียนพัฒนาสติปัญญาโดยการใช้บทบาทสมมติเพื่อให้นักเรียนสามารถจดจำสถานการณ์ และแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ ที่ต้องเผชิญ และสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้

**คำสำคัญ :** การพัฒนาทักษะทางสติปัญญา, วิธีสอนแบบบทบาทสมมติ

### **Abstract**

This research aims to develop teaching methods using role-playing activities to simulate daily financial spending and compare the financial spending skills of kindergarten level 2 students at Ban Ko Samo Community School before and after the lessons. The study involved 24 students using three instructional plans scored out of 10 points and pre- and post-tests consisting of 30 items worth 30 points. The findings revealed that post-test scores were higher than pre-test scores. The average pre-test score was 19.00 (SD = 6.7), and the post-test score was 29.3 (SD = 0.87). The effectiveness scores (E1/E2) were 85.7/97.8, exceeding the 75/75 standard criteria, indicating highly effective instructional plans.

Role-playing activities enhanced young students' decision-making and cognitive development, helping them acquire knowledge and better thinking strategies. The process allowed students to simulate real-life scenarios, solve problems, and apply knowledge to daily life. Teachers are encouraged to design innovative activities that foster students' intellectual abilities and maximize their potential in the educational process.

**Keywords:** Cognitive skill development, Role-playing teaching method

### **ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา**

ในยุคปัจจุบัน การปลูกฝังทักษะทางการคิดในการใช้จ่ายเงินตั้งแต่วัยเยาว์ถือเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นพื้นฐานที่ช่วยเสริมสร้างความสามารถในการตัดสินใจด้านการเงินและการจัดการทรัพยากรในชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะเหล่านี้ในเด็กปฐมวัยจะช่วยให้พวกเขาเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีวินัยทางการเงิน สามารถวางแผนการใช้จ่ายอย่างมีเหตุผล และลดโอกาสในการเผชิญปัญหาทางการเงินในอนาคต ซึ่งการจัดกิจกรรมให้เด็กในระดับปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์แบบบทบาทสมมติให้นักเรียนได้เรียนรู้ก็เป็นสิ่งหนึ่งที่ควรให้ความสำคัญและคำนึงถึงเพราะโดยพัฒนาการของเด็กมีความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยจัดกิจกรรมที่หลากหลายให้เด็กพัฒนาทักษะพื้นฐานทุกด้านเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นการพัฒนาเด็กปฐมวัยจึงควรจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เด็กมีชีวิตการเรียนรู้เต็มที่ 100% โดยไม่จำกัดอยู่ในเฉพาะห้องสี่เหลี่ยมเล็กๆนั้น การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยควรอยู่ที่ตัวเด็กเป็นผู้สรรค์สร้างความรู้ขึ้นด้วยตนเอง โดยเรียนผ่านการเล่น (สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์, 2545: 12 ) โดยในระดับชั้นอนุบาล 2 ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เด็กเริ่มเข้าใจบทบาทและความสำคัญของการใช้จ่ายเงินในบริบทของครอบครัวและชุมชนการเรียนรู้ผ่านการจัดประสบการณ์แบบบทบาทสมมติเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือ

ปฏิบัติจริงในสถานการณ์จำลอง เด็กจะได้รับประสบการณ์ตรงในการตัดสินใจ จัดการทรัพยากร และเรียนรู้ผลลัพธ์ของการเลือกแต่ละครั้ง

ปัจจุบันมีวิธีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เด็กได้มีส่วนร่วมและได้ลงมือกระทำกิจกรรมด้วยตนเองให้เด็กได้เรียนรู้ในการคิดแก้ปัญหา เช่น วิธีการสอนแบบโครงการ วิธีการสอนแบบปฏิบัติการทดลอง และวิธีการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ และการจัดประสบการณ์แบบบทบาทสมมติ เป็นวิธีการสอนอีกวิธีหนึ่งที่เปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน และเด็กในใช้ความคิดในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาระบบสมองให้กับเด็ก อีกทั้งเป็นการปลูกฝังในเด็กวัยเรียนในเรื่องของการใช้จ่ายเงิน

ด้วยเหตุผลนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษานี้จึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาแนวทางการสอนที่เหมาะสมกับวัยเด็กปฐมวัยและเป็นต้นแบบในการพัฒนาวัตกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการฝึกฝนทักษะทางการคิดเพื่อการใช้ชีวิตอย่างยั่งยืน และสามารถพัฒนาระบบสมองให้เด็กได้รู้จักการพัฒนาด้านการคิดและการตอบสนองผ่านรูปแบบการสอนแบบประสบการณ์บทบาทสมมติ

### คำถามวิจัย

1. การใช้วิธีการแบบจัดประสบการณ์แบบบทบาทสมมติช่วยพัฒนาทักษะกิจกรรมทางด้านการคิดในการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ(สามัคคีวิทยา) อย่างไร

2. ทักษะบทบาทสมมติการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ(สามัคคีวิทยา) เป็นอย่างไร

3. การใช้วิธีการสอนในรูปแบบกิจกรรมบทบาทสมมติการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันช่วยพัฒนาทักษะกิจกรรมทางด้านสติปัญญาของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนอย่างไร

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านการคิดในการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ(สามัคคีวิทยา) โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ
2. เพื่อพัฒนาวิธีการจัดประสบการณ์โดยใช้บทบาทสมมติการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวัน
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางด้านสติปัญญาการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา) ระหว่างก่อนและหลังเรียน

### สมมติฐาน

การพัฒนาทักษะทางด้านการคิดในการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ(สามัคคีวิทยา) หลังจากใช้วิธีการจัดประสบการณ์แบบบทบาทสมมติแล้วพบว่า นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา) มีพัฒนาการด้านการคิดการในการใช้จ่ายเงิน

### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ(สามัคคีวิทยา) ได้พัฒนาทักษะทางด้านสติปัญญาการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวัน
2. ครูในระดับชั้นปฐมวัย ได้พัฒนาทักษะกระบวนการเรียนการจัดประสบการณ์โดยกิจกรรมแบบบทบาทสมมติ

3. ครูผู้สอนทราบผลต่างจากการเปรียบเทียบทักษะทางด้านสติปัญญาการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ(สามัคคีวิทยา) ระหว่างก่อนแสดงบทบาทสมมติและหลังแสดงบทบาทสมมติ

#### ขอบเขตประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา) จำนวน 196 คน

#### กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา) จำนวน 24 คน

#### ขอบเขตเนื้อหา/ตัวแปร

ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ วิธีการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ ทักษะทางด้านความคิดในการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวัน

#### นิยามศัพท์

**สติปัญญา** หมายถึง ความสามารถในการคิด การตัดสินใจ การแก้ปัญหา และการปรับตัวของบุคคล เมื่อเผชิญ กับสถานการณ์หรือปัญหาต่างๆ

**การพัฒนาทางด้านสติปัญญา** หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่จะกระทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยการใช้สมอง ได้อย่างบรรลุเป้าหมายตามที่ต้องการ วิธีที่จะช่วยให้เด็กสามารถพัฒนาความสามารถทางด้านสติปัญญา คือ การกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจฝึกให้เด็กมีความพร้อมที่จะเรียนด้วยการใช้ของเล่น บทบาทสมมติ กิจกรรมสร้างสรรค์ เกมการศึกษากิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ เสริมด้วยอาหารและระดับสติปัญญาของเด็ก

**บทบาทสมมติ** หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บทบาทที่สมมติขึ้นจากสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงที่ผู้เรียนต้องเผชิญเมื่อออกไปปฏิบัติหน้าที่หรือนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน มาไว้ในห้องเรียนโดยให้ผู้เรียนสวมบทบาทนั้นและแสดงพฤติกรรมไปตามความรู้สึกอารมณ์ และ ทักษะที่มีต่อบทบาทสมมติที่ผู้เรียนแสดงออก แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. **การแสดงบทบาทสมมติแบบละคร** เป็นการแสดงบทบาทตามเรื่องราวที่มีอยู่แล้วผู้แสดงจะได้ทราบเรื่องราวทั้งหมดแต่จะไม่ได้รับบทที่กำหนดให้แสดงตามอย่างละเอียด ผู้แสดงจะต้องแสดงออกตามความคิดของตนและดำเนินเรื่องไปตามท้องเรื่องที่กำหนดไว้แล้วซึ่งมีลักษณะเหมือนละคร

2. **การแสดงบทบาทสมมติแบบแก้ปัญหา**เป็นการแสดงบทบาทสมมติที่ผู้เรียนได้รับทราบสถานการณ์หรือเรื่องราวแต่เพียงเล็กน้อยเท่าที่จำเป็น ซึ่งมักเป็นสถานการณ์ที่เป็นปัญหาหรือมีความขัดแย้งแฝงอยู่ ผู้แสดงบทบาทจะใช้ความคิดของตนในการแสดงออกและแก้ปัญหาต่างๆ อย่างเสรี

#### ขั้นตอนวิธีการสอนโดยใช้บทบาทสมมติเรื่อง

Krish (2001, p.3) ได้แบ่งขั้นตอนของกิจกรรมบทบาทสมมติไว้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 **ขั้นเตรียมการ (Preparation Stage)** ในขั้นนี้ผู้สอนเป็นผู้สร้างบรรยากาศในการเรียนและเตรียมความพร้อมด้านภาษาแก่นักเรียน ขั้นตอนนี้ยังรวมถึงการคัดเลือกบทบาทของผู้แสดงในกลุ่มและการฝึกซ้อมก่อนแสดงจริง

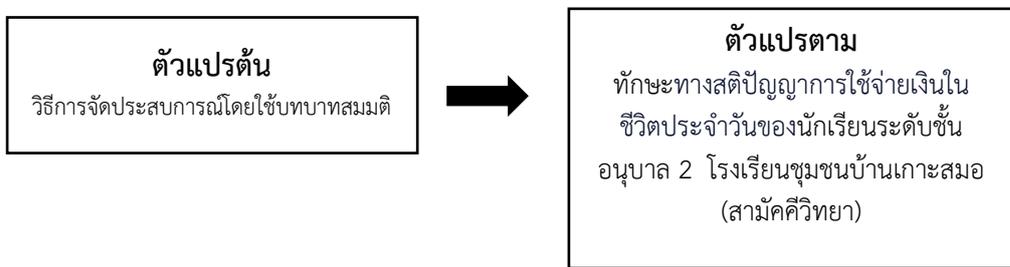
ขั้นที่ 2 **ขั้นการแสดง (Presentation Stage)** นักเรียนกลุ่มผู้แสดงจะนำเสนอหน้าชั้นเรียนอย่างมี

ชีวิตชีวา ในขณะที่กลุ่มผู้ชมจะต้องจดบันทึกการแสดงเกี่ยวกับจุดอ่อนจุดแข็งของการแสดงและการใช้ภาษา โดยไม่ทำให้กลุ่มผู้แสดงรู้สึกกลัวต่อคำวิพากษ์วิจารณ์

ขั้นที่ 3 ขั้นหลังการแสดง (Post Presentation Stage) นักเรียนแสดงความคิดเห็นต่อการแสดง แต่ละกลุ่มตามที่ได้จดบันทึกไว้และให้ข้อเสนอแนะหรือข้อคิดเห็นเพื่อที่ผู้สอนจะได้นำข้อมูลไปปรับปรุงในการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

### กรอบแนวคิดการวิจัย

การพัฒนาทักษะทางสติปัญญาการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้บูรณาการ ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะทางสติปัญญาการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย โดยใช้วิธีสอนแบบบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา) ดังนั้นผู้วิจัยได้สรุปเป็นกรอบแนวคิดของการวิจัยโดยสามารถแสดงแผนภาพประกอบ ดังนี้



ภาพที่1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับงานวิจัยครั้งนี้ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทางด้านสติปัญญา
2. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะกระบวนการเรียนการสอนในรูปแบบกิจกรรมบทบาทสมมติ

### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาการวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ การพัฒนาทักษะทางสติปัญญาการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัยโดยใช้วิธีสอนแบบบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนระดับชั้น อนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา)มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านการคิดในการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา) เพื่อพัฒนาวิธีการจัดประสบการณ์โดยใช้บทบาทสมมติการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวัน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การจัดประสบการณ์แบบบทบาทสมมติ และเพื่อเปรียบเทียบทักษะทางด้านการคิดการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา) ระหว่างก่อนและหลังเรียนโดยมีขั้นตอนในการศึกษาดังนี้

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### ประชากร

นักเรียนโรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ(สามัคคีวิทยา) ตำบลหัวหว้า อำเภอสัตหีบมหาโพธิ จังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 193 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา) จำนวน 24 คน การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาโดยวิธีสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาความพร้อมทางภาคคิดในการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัยโดยใช้วิธีจัดประสบการณ์แบบบทบาทสมมติสำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา) ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ดังนี้
  1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ เศรษฐกิจพอเพียง เรื่อง รู้จักค่าของเงิน
  2. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 หน่วยการเรียนรู้ เศรษฐกิจพอเพียง เรื่อง รู้จักออมไม่มีอด
  3. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ เศรษฐกิจพอเพียง เรื่อง รู้จักสร้างอาชีพ มีรายได้
2. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ
3. แบบฝึกปฏิบัติ จำนวน 3 เรื่อง เรื่องละ 10 ข้อ
4. แบบสังเกตการสอน จำนวน 1 ฉบับ
5. แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการสอนจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 1 ชุด

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย : ในการวิจัยครั้งนี้จะดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ระหว่างวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง 30 กันยายน 2567

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย 1).ความถี่และค่าร้อยละ 2).ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3).การเปรียบเทียบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และ 4).การหาคุณภาพของแบบทดสอบ ดังนี้

1. ค่าความถี่และค่าร้อยละ ใช้ในการบรรยายข้อมูลสภาพทั่วไปของนักเรียนโดยใช้สูตร ดังนี้

$$\text{สูตร } P = \frac{f}{n} \times 100$$

2. ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้ในการบรรยายข้อมูลคะแนนความรู้ คะแนนความเหมาะสมของแผนการสอนและการประเมินความพึงพอใจในการสอน โดยใช้สูตร ดังนี้

2.1 ค่าเฉลี่ย

$$\text{ค่าเฉลี่ย } \bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

2.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

3. การเปรียบเทียบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการทดสอบค่าที (t-dependent) โดยใช้สูตร ดังนี้

$$t = \sqrt{\frac{\sum D}{N\sum D^2 - (\sum D)^2}} \div (N-1)$$

4. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของแบบทดสอบ การหาค่าประสิทธิ (E<sub>1</sub> / E<sub>2</sub>) ของแบบฝึกทักษะตามเกณฑ์ 75/75 โดยใช้สูตร ดังนี้

4.1 การหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E<sub>1</sub>)

$$\text{สูตร } E_1 = \frac{\sum x}{N \times A} \times 100$$

4.2 การคำนวณหาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E<sub>2</sub>)

$$\text{สูตร } E_2 = \frac{\sum y}{N \times B} \times 100$$

5. การหาค่าคะแนนพัฒนาการและค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

5.1 การหาค่าพัฒนาการจากความแตกต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

$$\text{คะแนนพัฒนาการ} = Y - X$$

5.2 การหาค่าคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

$$\text{คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์} = \frac{100(Y-X)}{F-X}$$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการทดสอบค่าที (T-dependent)

การสอบ	N	Mean	SD	ΣD	ΣD <sup>2</sup>	t	df	Sig
ก่อนเรียน	24	19.00	6.72439	248	3,668	-7.302***	23	.000
หลังเรียน	24	29.33	.86811					

\*\*\*P < .001

การเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนเปรียบเทียบกับหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยการทดสอบค่า t (t-test dependent) พบว่า มีผลการทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ยที่ 19.00 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 6.72439 การทดสอบหลังเรียนเฉลี่ยที่ 29.33 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ .86811 ซึ่งจากการเปรียบเทียบผลปรากฏว่าการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .001

ตารางที่ 1 คะแนนประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ E<sub>1</sub> / E<sub>2</sub> ด้วยการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะทางสติปัญญาการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย จำแนกรายบุคคล

ที่	F1	F2	F3	E1	E2
1	8	9	7	80.00	100.00
2	10	9	10	96.67	93.33
3	7	8	7	73.33	96.67
4	9	9	8	86.67	100.00
5	9	8	10	90.00	96.67

ที่	F1	F2	F3	E1	E2
6	8	9	8	83.33	100.00
7	10	9	10	96.67	96.67
8	7	8	7	73.33	100.00
9	9	9	8	86.67	100.00
10	7	9	8	80.00	100.00
11	10	10	10	100.00	93.33
12	8	8	9	83.33	100.00
13	10	9	10	96.67	100.00
14	8	7	9	80.00	100.00
15	7	9	8	80.00	93.33
16	8	7	8	76.67	100.00
17	10	9	10	96.67	100.00
18	10	10	10	100.00	96.67
19	7	8	7	73.33	100.00
20	8	9	8	83.33	93.33
21	9	8	8	83.33	93.33
22	8	7	9	80.00	93.33
23	8	10	9	90.00	100.00
24	10	7	9	86.67	100.00
<b>รวม</b>				<b>85.6944</b>	<b>97.7778</b>

คะแนนประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ E1/E2 พบว่า มีผลการคำนวณวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผลการประเมินตาม ค่าประสิทธิภาพของเครื่องมือกำหนดเกณฑ์มาตรฐานไว้ที่ 75/75 ค่าของผลการคำนวณได้อยู่ที่ 85.6944 / 97.7778 ดังนั้น ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด ดังนั้น จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีมาก สามารถนำมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนได้

**ตารางที่ 2** ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีสอนแบบบทบาทสมมติของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	Mean	S.D.	ความเหมาะสมของแผน
1. สารสำคัญของแผนการเรียนรู้			
1.1 สารสำคัญของแผนมีความถูกต้อง	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 สารสำคัญมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.80	0.45	มาก
2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง			

รายการประเมิน	Mean	S.D.	ความเหมาะสม ของแผน
2.1 มีความสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	4.80	0.45	มาก
2.2 มีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน	4.80	0.45	มาก
2.3 มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.80	0.45	มาก
2.4 สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้	5.00	0.00	มาก
3. ด้านเนื้อหา			
3.1 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาและทันสมัย	4.60	0.55	มาก
3.2 เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.80	0.45	มาก
3.3 เนื้อหาสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	4.80	0.45	มาก
3.4 เนื้อหามีความชัดเจนเข้าใจง่ายน่าสนใจ	4.80	0.45	มาก
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้			
4.1 ได้รับความสนใจ	4.80	0.45	มาก
4.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4.80	0.45	มาก
4.3 เรียงลำดับขั้นตอนการดำเนินการชัดเจน	4.80	0.45	มาก
4.4 ส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยกิจกรรมเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.80	0.45	มาก
4.5 เน้นการแสดงออกเพื่อการเรียนรู้	4.80	0.45	มาก
4.6 เหมาะสมกับเวลาที่สอน	4.80	0.45	มาก
4.7 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยและสภาพแวดล้อมของผู้เรียน	4.80	0.45	มาก
5. สื่อการเรียนการสอน อุปกรณ์ แหล่งเรียนรู้			
5.1 มีความเหมาะสมกับเนื้อหา ระดับชั้นและสอดคล้องสาระการเรียนรู้	4.80	0.45	มาก
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4.80	0.45	มาก
5.3 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้	4.80	0.45	มาก
5.4 ช่วยประหยัดเวลาในการสอน	4.80	0.45	มาก
6. การวัดประเมินผล			
6.1 วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับพฤติกรรมและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	4.80	0.45	มาก
6.2 วิธีวัดและเครื่องมือวัดสอดคล้องกับสาระและกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.45	มาก
6.3 มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินผลที่ชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
6.4 ครอบคลุมทุกด้านทั้งด้านความรู้ ทักษะและเจตคติ	5.00	0.00	มากที่สุด
6.5 วิธีวัดและเครื่องมือวัดมีความเหมาะสมเที่ยงตรง	5.00	0.00	มากที่สุด

รายการประเมิน	Mean	S.D.	ความเหมาะสมของแผน
ค่าเฉลี่ย	4.83	0.37	มากที่สุด

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน พบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 แผน ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.37 โดยค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 1). สาระสำคัญของแผนมีความถูกต้อง 2).สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้ 3). มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินผลที่ชัดเจน 4). ครอบคลุมทุกด้านทั้งด้านความรู้ ทักษะและเจตคติ 5). วิธีวัดและเครื่องมือวัดมีความเหมาะสมเที่ยงตรง ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 5.00 และค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ 1). เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาและทันสมัย ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.60

**สรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ**

**สรุปผลการวิจัย**

**ตอนที่ 1** กระบวนการพัฒนาทักษะทางสติปัญญาการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย โดยใช้วิธีสอนแบบบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนระดับชั้น อนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา)

คะแนนสอบก่อนเรียน (Pre-test)จำแนกรายบุคคลของนักเรียน จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 มีผลการประเมินไม่ผ่านเกณฑ์ คะแนนสอบหลังเรียน (Post-test)จำแนกรายบุคคลของนักเรียน จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 100 มีผลการประเมินผ่านเกณฑ์

คะแนนพัฒนาการของ พบว่า นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการหลังการจัดการเรียนรู้ด้านการพัฒนาทักษะทางสติปัญญาการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัยโดยใช้วิธีสอนแบบบทบาทสมมติดีขึ้นมีจำนวน 24 คน คะแนนพัฒนาการและคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของนักเรียนมีคะแนนพัฒนาการค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 10.33 และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 89.16 โดยมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์สูงสุดอยู่ที่ร้อยละ 100 (นักเรียนจำนวน 14 คน) และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ต่ำสุดอยู่ที่ร้อยละ 50 (นักเรียนจำนวน 2 คน)

**ตอนที่ 2** วิเคราะห์การจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะทางสติปัญญาการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย โดยใช้วิธีสอนแบบบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนระดับชั้น อนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา)

คะแนนก่อนเรียนเปรียบเทียบกับหลังเรียนโดยการทดสอบค่าที (t-dependent) พบว่า นักเรียนทั้งหมด 24 คน มีผลการทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ยที่ 19.00 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 6.72439 การทดสอบหลังเรียนเฉลี่ยที่ 29.33 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ .86811 ซึ่งจากการเปรียบเทียบผลปรากฏว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .001

คะแนนประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ E1/E2 พบว่า มีผลการคำนวณวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผลการประเมินตาม ค่าประสิทธิภาพของเครื่องมือกำหนดเกณฑ์มาตรฐานไว้ที่ 75 / 75 ค่าของผลการคำนวณได้อยู่ที่ 85.6944 / 97.7778 สรุปได้ว่า ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ สูงกว่า เกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด ดังนั้น จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับ ดีมาก สามารถนำมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนได้

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน พบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 แผนค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่

ที่ 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.37 โดยค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 1). สาระสำคัญของแผนมีความถูกต้อง 2). สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้ 3). มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินผลที่ชัดเจน 4). ครอบคลุมทุกด้านทั้งด้านความรู้ ทักษะและเจตคติ 5). วิธีวัดและเครื่องมือวัดมีความเหมาะสมเที่ยงตรง ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 5.00 และค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ 1). เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาและทันสมัยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.60

### ตอนที่ 3 ข้อมูลเชิงคุณภาพ

จากการประชุมแลกเปลี่ยนพูดคุยและให้คำแนะนำของ ครูวิริยา แฉ่งบาง ครูพี่เลี้ยงและครูพร้อมพรรณ ผลิศักดิ์ หัวหน้างานวิชาการระดับปฐมวัย ในกระบวนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะทางสติปัญญา การใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย โดยใช้วิธีสอนแบบบทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนบ้านเกาะสมอ (สามัคคีวิทยา) ช่วยพัฒนาและฝึกฝนให้ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เป็นเลิศที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพและพัฒนาครูผู้สอนในการออกแบบนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ใหม่ ๆ อยู่เสมอกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะทางด้านสติปัญญา ฝึกฝนให้นักเรียนพัฒนาสติปัญญา โดยการใช้บทบาทสมมติ เพื่อให้ นักเรียนสามารถจดจำสถานการณ์และแก้ไขสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ต้องเผชิญและสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ ในการจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนและผู้เรียนต้องประสบกับปัญหาต่างๆ และอุปสรรคมากมาย จึงเป็นเรื่องปกติที่ต้องเกิดข้อผิดพลาดหรือมีจุดที่ต้องปรับปรุง/พัฒนาความใส่ใจผู้เรียนของผู้สอนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนและครูผู้สอนให้เท่าทันยุคสมัยและเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน

### อภิปรายผลการวิจัย

หลังจากการจัดประสบการณ์โดยใช้วิธีการแบบบทบาทสมมติ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นเมื่อเทียบกับก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานของงานวิจัยและสนับสนุนผลการศึกษานในอดีต โดย วันเพ็ญ ปลูกพันธ์ (2539) ได้ศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสมมติแบบกึ่งชี้แนะและแบบอิสระ กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยอายุ 5-6 ปี จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายและสุ่มแบบแบ่งชั้น ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสมมติกึ่งชี้แนะมีพฤติกรรมทางสังคมในด้านการแบ่งปันและความร่วมมือสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสมมติแบบอิสระอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสมมติกึ่งชี้แนะยังมีพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสมมติแบบอิสระอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 งานวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ เมทินี ตานยังอยู่ (2544) ซึ่งศึกษาความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่เกิดจากการจัดประสบการณ์การเล่นสมมติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายและหญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 12 คน ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยก่อนการจัดประสบการณ์และระหว่างการจัดประสบการณ์การเล่นสมมติในแต่ละช่วงสัปดาห์มีระดับความเชื่อมั่นในตนเองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

จากผลการวิจัยนี้ ผู้วิจัยพบว่าการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติมีส่วนช่วยพัฒนาทักษะทางสติปัญญาและส่งผลให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น ทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคม เช่น ความรับผิดชอบ การช่วยเหลือแบ่งปัน ความกตัญญูกตเวที และความเชื่อมั่นในตนเอง เนื่องจากผู้เรียนได้แสดงบทบาทในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง ทำให้เกิดความเข้าใจตนเองและผู้อื่นมากขึ้นการแสดงบทบาทสมตียังช่วยให้นักเรียนกล้าตัดสินใจและรู้จักการแก้ปัญหาด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นผลจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กปฐมวัย

## ข้อเสนอแนะวิจัย

### 1. ข้อเสนอแนะจากผลวิจัย

1.1 ครูผู้สอนควรพัฒนาและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาที่ตนรับผิดชอบอย่างสม่ำเสมอให้อิงกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด สาระสำคัญตามหลักสูตร เพื่อให้เนื้อหาที่นำมาจัดการเรียนการสอนมีความแม่นยำมากขึ้น

1.2 ครูควรมีการพัฒนาการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ในด้านรูปแบบการนำเข้าสู่บทเรียนให้มีความหลากหลายมากขึ้นเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนในการเรียน

1.3 ควรส่งเสริมให้นักเรียนฝึกพัฒนาสติปัญญาโดยการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการฝึกสติปัญญาเพื่อให้นักเรียนทุกคนได้พัฒนาสติปัญญาและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

1.4 ควรใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น เพื่อให้ครูผู้สอนและนักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ทันต่อโลก ทันเหตุการณ์และเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการศึกษาครั้งต่อไปของการพัฒนาควรมีการสร้างเครื่องมือหรือนวัตกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะการคิดทักษะการพัฒนาสติปัญญาของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น เช่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของผู้เรียน

2.2 ควรพัฒนาความพร้อมทางสติปัญญาการใช้จ่ายเงินในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย โดยใช้วิธีสอนแบบบทบาทสมมติ ควบคู่กับกิจกรรมอื่นๆ เช่น ฝึกคิดคำนวณ กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ เพื่อเป็นการพัฒนาให้นักเรียนมีผลลัพธ์ในการพัฒนาสติปัญญามากขึ้น

2.3 ควรพัฒนาสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้มีความหลากหลายมากขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้จินตนาการ ตามสื่อได้เข้าใจเนื้อหาได้เรียนรู้มากขึ้นและเป็นการเสริมสร้างให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). กรมวิชาการ **พัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551**. กรุงเทพมหานคร: สหกรณ์การเกษตรการพิมพ์ไทย.
- นภาพรรณ พันธุ์สวาย. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านภาพเพื่อพัฒนาทักษะการรับรู้ของเด็กปฐมวัย. **วารสารลวະศรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี**, 2(1), 27-36.
- พัชรินทร์ บุตรสันเทียะ. (2562). การพัฒนาความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้แบบใช้ภาระงานร่วมกับคำถามตามแนวคิดของบลู, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พงศ์เทพ จิระโร. (2567). **สื่อการสอน: การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้**. คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยนานาชาติ เซนต์เทเรซา.
- สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2545). **การจัดและประเมินแนวใหม่เด็กปฐมวัย**. กรุงเทพฯ :มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2549). นวัตกรรมตามแนวคิดการออกแบบย้อนกลับ. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

English

- Ministry of Education. (2008). Department of Curriculum and Instruction Development, **Basic education core curriculum B.E. 2551**. Bangkok: Cooperative of Thai Agricultural Printing Press. [In Thai].
- Nopawan Punsua, (2018). Development of pictures reading activities package on Kindergarten students' cognitive development skills. **Lawa Sri Journal, Thepsatri Rajabhat University**. 2(1), 27-36. [In Thai].
- Patcharin Bootsanthear , (2019). **The Development Of Comprehensive Reading Abilities Of Mattayom 3 Students By Using Task Based Learning Approach With Bloom's Taxonomy Questions**. Graduate School: Silpakorn University, [In Thai].
- Pongthep Jiraro. (2024). **Teaching materials: Research for learning development**. Faculty of Education St. Theresa International College. [In Thai].
- Sirima Phinyo-anantapong. (2002). **New Trends in Organizing and Evaluating Early Childhood Education**, Bangkok: Srinakharinwirot University. p. 12. [In Thai].
- Wimonrat Sunthonroj. (2006), **Innovation based on the Backward Design concept**. Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Mahasarakham University, [In Thai].