



สรุปผลการวิจัยแบบหน้าเดียวปีการศึกษา ๒๕๖๗

ชื่อเรื่องการวิจัย

เรื่อง ...ปัญหาการอ่านพญานาไทย โดยใช้กิจกรรมศิลปะ ร่วมกับเกมการศึกษา ระดับชั้นอนุบาลอนุบาล 2/3

ชื่อผู้วิจัย

นางสาวสุริยา สันตติภักดิ์ ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ ปฐมวัย

สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้และคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน

การศึกษาปฐมวัยเป็นการศึกษาที่เน้นการส่งเสริมพัฒนาการเด็กวัย 5 ขวบแรกให้เป็นไปอย่างเต็มศักยภาพ กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมหนึ่งที่เหมาะสำหรับเด็ก เพื่อพัฒนาให้เด็กแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จะแตกต่างกันไป เด็ก 2 ขวบ แรกจะเริ่มคิดจินตนาการ 2 - 5 ขวบ เด็กจะเริ่มสนใจสิ่งแปลกใหม่ ชอบเสาะแสวงหาความรู้อย่างอิสระแต่ไม่ดีเท่าผู้ใหญ่ โดยธรรมชาติเด็กทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์ แต่บรรยากาศที่ดีจะเป็นปัจจัยสำคัญ ในการเสริมสร้างให้ความคิดสร้างสรรค์พัฒนายิ่งขึ้น

วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

- การวิจัยเรื่อง การส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้สร้างสรรค์ จินตนาการ โดยศิลปะ ระดับชั้น อนุบาล 2/3 โรงเรียนเทศบาลประตูลี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง

1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็น เด็กปฐมวัยระดับชั้น อนุบาล 2/3 ที่กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนเทศบาลประตูลี้ จำนวน 17 คน

2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัยระดับชั้น อนุบาล 2/3 ที่กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนเทศบาลประตูลี้ จำนวน 17 คน ได้มาจากการเลือกวิจัย เด็กทั้งห้องเรียน ทั้งหมด

3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

สรุปผลผลการวิจัย

เชิงปริมาณ

นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2/3 โรงเรียนเทศบาลประตูลี้ ผลปรากฏว่า นักเรียนมีพัฒนาการ เรียนรู้พญานาไทย ร่วมกับศิลปะ ในการทำงาน มีสมาธิตั้งใจในการทำกิจกรรม มีผลงานได้เรียบร้อยและสวยงามขึ้น และรู้จักควบคุมอารมณ์ในการทำงานได้ ทำให้การจัดประสบการณ์บรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ในแผนการสอน

เชิงคุณภาพ

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าศิลปะเป็นเครื่องมือการเรียนการสอน อย่างหนึ่งที่ครูสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ระดับ ปฐมวัยศึกษาได้ โดยกิจกรรมเป็นสิ่งกระตุ้น ให้เด็กได้ใช้สมองทั้งซีกซ้ายซีกขวาในการเรียนรู้อย่างสมดุลซึ่งเด็กมีความสุขสนุกสนาน

รูปภาพประกอบงานวิจัย/นวัตกรรม



.....ผู้วิจัย

(นางสาวสุริณาย สันตติภัก)