บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการมีสุขภาพอนามัยสุขนิสัยที่ดี สำหรับเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดหนองโพ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2

ผู้วิจัย สุกัญญา งิ้วทอง

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพบอร์ดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการมีสุขภาพอนามัยสุขนิสัยที่ดี สำหรับเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 2) ศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการมีสุขภาพอนามัยสุขนิสัยที่ดี สำหรับเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 2 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการมีสุขภาพอนามัยสุขนิสัยที่ดี โดยทำการศึกษา แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและประเมินประสิทธิภาพของการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการมีสุขภาพอนามัยสุขนิสัยที่ดี สำหรับเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 2 ทำการศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน และเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนวัดดอนสาลี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 จำนวน 17 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบประเมินความเหมาะสมของการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาผลการจัดการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการมีสุขภาพอนามัยสุขนิสัยที่ดี สำหรับเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 2 ทำการศึกษาจากเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2/1 โรงเรียนชุมชนวัดหนองโพ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 23 คน โดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองเพื่อการศึกษาผล ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวมรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินสุขภาพอนามัยสุขนิสัยที่ดี และขั้นตอนที่ 3 การศึกษาความคิดเห็นของเด็กที่มีต่อการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ทำการศึกษาจากเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2/1 จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็ก การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการศึกษาพบว่า 1) แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และบอร์ดเกมบิงโก (Bingo) อาหารห้าหมู่ เพื่อส่งเสริมการมีสุขภาพอนามัยสุขนิสัยที่ดี ได้รับการประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับมากที่สุด และมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 76.15/79.47 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด 2) สุขภาพอนามัยสุขนิสัยที่ดีของเด็กมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) เด็กมีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการมีสุขภาพอนามัยสุขนิสัยที่ดี ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/566
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 10 กรกฎาคม 2567
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 05.23 น.