

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ ประชากร และวิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้รายงานได้ทำการศึกษาผลการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความสามารถการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลเวียงชัย อำเภอเวียงชัย จังหวัดเชียงราย มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของเกมการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถการคิดของเด็กปฐมวัย เพื่อศึกษาผลการใช้เกมการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถการคิดของเด็กปฐมวัย และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถการคิดของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ประชากรได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 ของโรงเรียนอนุบาลเวียงชัย จำนวน 19 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมการศึกษาจำนวน 50 แผน นวัตกรรม คือ เกมการศึกษา จำนวน 50 เกม และแบบประเมินความสามารถการคิดโดยยึดกรอบแนวคิดความสามารถการคิด 6 ขั้นตอนของ เบนจามิน บลูม (Benjamin S Bloom) ได้แก่ ขั้นความรู้ความจำ ขั้นความเข้าใจ ขั้นนำไปใช้ ขั้นการวิเคราะห์ ขั้นการสังเคราะห์ และขั้นการประเมินค่า

ผู้รายงานได้นำแบบประเมินไปตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญจากนั้นนำไปทดลองใช้กับกลุ่มประชากรที่มีคุณสมบัติคล้ายกันกับประชากรได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินเท่ากับ 0.83

ผู้รายงานได้รวบรวมและศึกษาด้วยตนเอง นำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการศึกษา

ผลการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความสามารถการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลเวียงชัย อำเภอเวียงชัย จังหวัดเชียงราย ผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของเกมการศึกษาเฉลี่ยที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถการคิดของเด็กปฐมวัย มีค่าเท่ากับ $80.10 / 91.95$ สูงกว่าเป้าหมายที่กำหนดไว้ $E_1/E_2 = 80/80$ แสดงให้เห็นว่า สื่อเกมการศึกษามีประสิทธิภาพสูงกว่าเป้าหมายที่กำหนด ทำให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถดีขึ้นมาก

2. ผลการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความสามารถการคิดของเด็กปฐมวัย

ก่อนได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับต่ำ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า
ขั้นความรู้อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมาคือ ขั้นความเข้าใจ อยู่ในระดับปานกลาง
และขั้นการวิเคราะห์อยู่ในระดับน้อยที่สุด ส่วนผลการใช้เกมการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนา
ความสามารถการคิดของเด็กปฐมวัย หลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ในภาพรวมอยู่ใน
ระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ขั้นความรู้อยู่ในระดับดีมาก รองลงมา คือ ขั้นการ
สังเคราะห์อยู่ในระดับดีมาก และ ขั้นการวิเคราะห์มีพัฒนาความสามารถการคิดน้อยที่สุด

3. ความสามารถในการคิดของเด็กปฐมวัยก่อนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

คะแนนเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 40.18 ความสามารถในการคิดของเด็กปฐมวัยหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรม
เกมการศึกษา คะแนนเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 85.78 ค่าความต่างเท่ากับ 45.61 แสดงว่า ความสามารถ
การคิดของเด็กปฐมวัยหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา สูงกว่า ความสามารถในการคิดของ
เด็กปฐมวัยก่อนที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

4. ความคิดเห็นของครูผู้สอนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ต่อเกมการศึกษาในการพัฒนา

ความสามารถการคิดของเด็กปฐมวัย ในภาพรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ อยู่ในระดับ
ดีมากสองข้อ คือด้านรูปแบบของเกมการศึกษา และด้านประโยชน์และคุณค่าของเกมต่อพัฒนาการ
เด็ก รองลงมาอยู่ในระดับดี คือ ด้านคุณค่าต่อความสามารถในการคิด และด้านความเหมาะสมใน
การใช้จัดกิจกรรมอยู่ในระดับสุดท้าย

อภิปรายผล

ผลการศึกษาการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความสามารถการคิดของเด็กปฐมวัย
โรงเรียนอนุบาลเวียงชัย อำเภอเวียงชัย จังหวัดเชียงราย มีข้อค้นพบและประเด็นที่อภิปรายได้ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของเกมการศึกษาเฉลี่ยที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถการคิด
ของเด็กปฐมวัย มีค่าเท่ากับ $80.10 / 91.95$ สูงกว่าเป้าหมายที่กำหนดไว้ $E_1/E_2 = 80/80$
ผลการศึกษาสนับสนุนสมมติฐานที่ตั้ง กล่าวคือ สื่อเกมการศึกษามีประสิทธิภาพสูงกว่าเป้าหมายที่
กำหนด ทำให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถดีขึ้นมาก อาจเนื่องมาจาก ผู้รายงานได้ศึกษาการสร้าง
เกมการศึกษาและเอกสารที่เกี่ยวข้องมาดำเนินการอย่างถูกต้องตาม หลักวิชาการ ได้ปรึกษา
ผู้เชี่ยวชาญทุกขั้นตอน พร้อมทั้งนำข้อเสนอแนะ ข้อสังเกตมาปรับปรุงแก้ไข ได้นำไปทดลองใช้แล้วมี
การบันทึกผลนำเอาข้อดี ข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขจนสามารถนำมาใช้ได้อย่างมีคุณภาพ นำไป
เผยแพร่ให้แก่โรงเรียนต่าง ๆ และ จัดกิจกรรมที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ สร้างสื่อนวัตกรรมที่
สอดคล้องกับกิจกรรมและความต้องการของผู้เรียน สื่อเกมการศึกษามีรูปแบบที่น่าสนใจ มีภาพ

2. ผลการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความสามารถการคิดของเด็กปฐมวัย

ก่อนได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับต่ำ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า
ขั้นความรู้ที่อยู่ในระดับปานกลาง อาจ รองลงมาคือ ขั้นความเข้าใจ อยู่ในระดับปานกลาง
และขั้นการวิเคราะห์อยู่ในระดับน้อยที่สุด ส่วนผลการใช้เกมการศึกษาที่ใช้ในการพัฒนา
ความสามารถการคิดของเด็กปฐมวัย หลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ในภาพรวมอยู่ใน
ระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ขั้นความรู้ที่อยู่ในระดับดีมาก รองลงมา คือ ขั้นการ
สังเคราะห์อยู่ในระดับดีมาก และ ขั้นการวิเคราะห์ที่มีพัฒนาความสามารถการคติน้อยที่สุด
การที่ผลปรากฏเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก ความสามารถการคิด 6 ขั้นตอนของเด็กปฐมวัยไม่ได้รับการ
พัฒนาอย่างต่อเนื่องและการใช้สื่อวัตกรรมการที่นำมาใช้ในการพัฒนาความสามารถการคิดไม่เป็น
รูปธรรม เด็กไม่ได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ไม่ได้สัมผัส ไม่ได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง
ทำให้เด็กมีความสามารถการคิดในระดับต่ำ แต่หลังจากเด็กได้รับการเล่นนวัตกรรมการศึกษาที่
ผู้รายงานสร้างขึ้นทำให้เด็กมีพัฒนาการทางการคิดดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เพราะเด็กได้สัมผัส ลงมือ
ปฏิบัติจริง ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้ใช้ความสามารถการคิดอย่างอิสระ มีความคิดรวบยอด
จึงแสดงให้เห็นว่า เกมการศึกษาชุดนี้ สามารถพัฒนาความสามารถการคิดของเด็กได้เป็นอย่างดี ซึ่ง
สอดคล้องกับ รุ่งลาวัลย์ ไชยสัตย์ (2550) ที่ศึกษาพบว่า การจัดประสบการณ์การเล่นน้ำประกอบ
สื่อ เป็นรูปแบบของกิจกรรมการเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง และเรียนรู้ผ่าน
ประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรมด้วยการสัมผัสและลงมือปฏิบัติจริง ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ด้วย
การเล่นน้ำประกอบสื่อที่เป็นกิจกรรมการเล่นอีก ประเภทหนึ่งที่ตอบสนองความต้องการของเด็ก
ทำให้เด็กพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งพัฒนาการด้านการคิดซึ่งสอดคล้องกับเตือนใจ ทองสำริด
(ชัญลักษณ์ ลีชวนคำ, 2544 : 49 ;อ้างอิงจาก เตือนใจ ทองสำริด. ม.ป.ป. : 2-3) ที่กล่าวว่าพัฒนา
ทางสติปัญญาหรือความคิด ตัวกิจกรรมหรือสื่อเหล่านั้นจะเป็นสิ่งที่เอื้ออำนวยให้เด็กสังเกต รับรู้ ทำให้

3. ความสามารถการคิดของเด็กปฐมวัยโดยการใช้เกมการศึกษา หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งผลเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้กล่าวคือ เด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษามีความสามารถการคิดสูงขึ้น ไม่ว่าจะพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยโดยภาพรวมหรือพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยจำแนกตามชั้นการเรียนรู้ พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังการใช้เกมการศึกษาสูงขึ้น การที่ผลปรากฏเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก ในการสร้างเกมการศึกษาครั้งนี้ผู้รายงาน ได้ทำการสร้างและพัฒนาเกมการศึกษาโดยทุกองค์ประกอบของเกมการศึกษานั้นความสามารถการคิดและได้ทำการวิเคราะห์เกมการศึกษาทุกเกม ให้กระตุ้นความสามารถการคิดของเด็ก นอกจากนี้เกมการศึกษาที่สร้างขึ้นได้รับการพิจารณาตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่าน ว่าสามารถกระตุ้นการคิดได้จริงหรือไม่ ดังนั้น จึงอาจเป็นไปได้ว่าเกมการศึกษาชุดนี้เป็นเกมการศึกษาที่กระตุ้นความสามารถการคิดได้จริงและเกมการศึกษามีรูปแบบหลากหลาย มีภาพที่ชัดเจน สีภาพเหมาะสมกับวัยของเด็ก ขนาดเหมาะสมจับถือสะดวก เกมมีความคงทน จำนวนชิ้นเหมาะสมกับวัยและความสามารถของเด็ก เนื้อหาของเกมไม่ยากเกินความสามารถของเด็ก เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก และเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กคิดริเริ่มลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง ตามแผนการจัดการจัดประสบการณ์ของครูผู้สอน โดยมีครูคอยแนะนำและให้กำลังใจในขณะร่วมกิจกรรม ทำให้เด็กได้พัฒนาทักษะการสังเกต มีความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่า ในขณะที่เด็กได้เกิดการเรียนรู้ ที่ส่งผลให้เด็กเกิดทักษะการคิด ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) ที่กล่าวไว้ว่า เด็กในช่วงอายุ 4 – 7 ปี ชั้นนี้เด็กจะเกิดความคิดรวบยอดกับสิ่งต่างๆ รอบตัวได้ดีขึ้น รู้จักแยกแยะประเภท และรู้จักชิ้นส่วนของวัตถุ และสามารถให้เหตุผลมาสรุปแก้ปัญหาโดยไม่ต้องวิเคราะห์อย่างละเอียดถี่ถ้วน การคิดเชิงเหตุผลขึ้นอยู่กับสิ่งที่เด็กรับรู้หรือสัมผัสจากภายนอก เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อมได้ดีที่สุด โดยการมีปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพกับวัตถุเหล่านั้นโดยตรง ทำให้เด็กได้พัฒนาทักษะต่างๆ รวมทั้งพัฒนาการด้านการคิด

(พรณี ช.เจนจิต.2528 : 87-89) อย่างไรก็ตามผลการศึกษาค้างนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ จงจิต ตรีรัตนธำรง (2543) เบญญา โสทรโยม (2542) กิตติ พัฒนตระกูลสุข (2547) ปฐมพงษ์ จันทร์สว่าง (2549) ซึ่งพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยหลักการเรียนรู้เพื่อรอบรู้ของบลูม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับสูง อาจจะเป็นเพราะนักเรียนมีโอกาสในการปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องของตนเอง และสอดคล้องกับเพ็ญญา จักรแก้ว (2550) พบว่า กิจกรรมเกมการศึกษา ประกอบการประเมินสภาพจริงที่จัดให้เด็กเหมาะสมและสอดคล้องกับการพัฒนาการของเด็กจึงทำให้เด็กมีพัฒนาดีขึ้น ดังที่ สมศักดิ์ ภู่วิภาดาพรรณ (2542 :106) กล่าวไว้ว่า ในการจัดกิจกรรมเกม การศึกษาเป็นการนำข้อมูลนั้นมาปรับบทบาทของครู และกิจกรรมให้เหมาะสมกับเด็ก สอดคล้อง กับพัฒนาการของเด็ก เนื้อหาควรเรียงลำดับจากง่ายไปหายากนอกจากนี้ การเล่นที่เน้นทักษะใน การเรียนรู้เด็กสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ทุกโอกาส ทุกกรณี ทุกเรื่องเช่นทักษะการ สังเกตไม่ว่าเด็กจะเรียนคณิตศาสตร์ ภาษา วิทยาศาสตร์ เด็กต้องใช้การสังเกต การจำแนก เปรียบเทียบ ความเหมือนความต่างของอุปกรณ์ ที่ครูนำมาประกอบการเรียนการสอน (เยาวพรรณ ทิมทอง. 2535 : 85-86) ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ส่งผลให้เด็กเกิดพัฒนาการทางการคิดได้เช่นกัน เช่นเดียวกันกับบรูเนอร์ (Bruner) ได้กล่าวไว้ในทำนองเดียวกันว่า เด็กจะเกิดการคิด ได้ต้อง เริ่มจากการลงมือกระทำ การกระทำจะทำให้เด็กค่อยๆ เกิดความคิด สร้างจินตนาการ และสร้างภาพ ในสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. 2541 : 12 ; อ้างอิงจาก Bruner. n.d.)

4. ความคิดเห็นของครูผู้สอนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ต่อเกมการศึกษาในการพัฒนา ความสามารถการคิดของเด็กปฐมวัย ในภาพรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ อยู่ในระดับ ดีมากสองข้อ คือด้านรูปแบบของเกมการศึกษา และด้านประโยชน์และคุณค่าของเกมต่อพัฒนาการ เด็ก รองลงมาอยู่ในระดับดี คือ ด้านคุณค่าต่อความสามารถในการคิด และด้านความเหมาะสมใน การใช้จัดกิจกรรมอยู่ในระดับสุดท้าย การที่ผลปรากฏเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก เกมการศึกษาที่ ผู้รายงานสร้างขึ้น สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดกิจกรรมได้หลากหลายและเป็นประโยชน์ ต่อการพัฒนาทักษะของนักเรียน ประกอบทั้ง รูปแบบของเกมที่น่าสนใจ เพราะเป็นภาพเกี่ยวกับการ ใช้ชีวิตประจำวัน ซึ่งโดยธรรมชาติและวัยของเด็กให้ความสนใจเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่รอบๆตัวเด็กอยู่ แล้ว และ รูปภาพไม่ยากเกินไป ครูผู้สอนจึงควรนำสิ่งที่เด็กสนใจมาสร้างสื่อและกิจกรรมการ เรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาพัฒนาการเด็ก ดังเช่น เกมการศึกษา ที่สร้างขึ้น ซึ่งได้นำภาพที่เป็นสิ่งที่อยู่ ใกล้ตัวเด็กมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมที่มีคุณค่าต่อเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับ พัฒนา ชัชพงศ์ (ม.ป.ป. : 4) ที่กล่าวทำนองเดียวกันว่า เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทางสติปัญญาควรจัดสิ่งแวดล้อมหรือ ประสบการณ์ให้เด็กได้ฝึกทักษะจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเด็กและก้าว ไปสู่สิ่งที่อยู่ไกลตัวเด็ก จะเป็นการ ช่วยเหลือเด็กได้ปรับขยายโครงสร้างทางสติปัญญาและมีโอกาสทำกิจกรรมเหล่านี้ซ้ำ เพื่อให้เกิดการ

กฤษยา ตันติผลาชีวะ (2547 : 32-35) ที่กล่าวว่า เด็กเรียนรู้ได้ดีจากการได้สัมผัส หยิบจับ หรือได้จากประสบการณ์ตรงที่เด็กได้ทำกิจกรรมและเรียนรู้จากการสัมผัส จากการสังเกตการเปลี่ยนแปลงในตัววัสดุ โดยเฉพาะเด็กเล็กต้องการสัมผัส และการเล่นประกอบสื่อเป็นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมที่เด็กได้มีโอกาสใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆ ในการสังเกต ค้นคว้า ทดลอง ลงมือทำด้วยตนเอง และเป็นการรวบรวมข้อมูลที่ได้รับมาเข้าด้วยกัน ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในการคิด การวางแผน และตัดสินใจในการเลือกสื่ออุปกรณ์ตามที่จัดไว้มาร่วมเล่น ส่งผลให้เด็กสามารถพัฒนาความสามารถการคิดและทั้งการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้

1. เด็กมีความสนใจในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี สนใจและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมเกมการศึกษาในแต่ละวัน เพราะมีสื่อที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละวัน เด็กก็ยังให้ความสนใจในทุกๆ กิจกรรมเป็นอย่างดี เด็กมีการสนทนาโต้ตอบกันเองภายในกลุ่มที่ทำกิจกรรมร่วมกัน และต้องการจะใช้เวลาในการทำกิจกรรมมากกว่าเวลาที่กำหนด

2. ในการทำกิจกรรม การเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ ได้มีความอิสระในการทำกิจกรรม นอกจากจะเป็นการพัฒนาความสามารถการคิดแล้ว เด็กยังได้พัฒนาในด้านอื่นๆ เช่น ด้านร่างกาย สร้างความประสาทสัมผัสระหว่างกล้ามเนื้อและสายตา ในด้านอารมณ์ จิตใจ เด็กได้ผ่อนคลาย และเกิดเป็นความภาคภูมิใจ มีความสุขในการทำกิจกรรม โดยการชื่นชมและแสดงความคิดเห็นในผลงานของตนเอง ในด้านสังคม จะเห็นได้จากการทำงานร่วมกันภายในกลุ่มของเด็กที่มีการช่วยเหลือแบ่งปัน มีความรับผิดชอบในการเก็บอุปกรณ์ สำหรับการพัฒนาในด้านสติปัญญานั้น เมื่อเด็กได้ทำกิจกรรมกิจกรรมโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 เด็กจะเกิดการเรียนรู้และเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่ผ่านการกระทำเกิดความเข้าใจด้วยตนเอง สามารถสื่อสารหรือถ่ายทอดคำพูดที่ทำให้ผู้ใหญ่เข้าใจได้

3. ในการทำกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่เกมการศึกษาในช่วงแรก ๆ เด็กยังไม่เข้าใจวิธีการเล่นเพื่อการเรียนรู้ จึงต้องแนะนำ และสาธิตวิธีการเล่น แต่หลังจากสัปดาห์แรกผ่านไปเด็กมีความเข้าใจในวิธีการเล่นกิจกรรมมากขึ้นและสามารถเล่นเกมการศึกษาได้ดี

4. ในการถามคำถามให้เด็กคิด ครูควรกระตุ้นให้เด็กที่ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นแสดงความคิดเห็นอาจจะเป็นการตั้งปฏิบัติในการนำเสนองานกลุ่ม คือ ผู้ที่ออกมานำเสนอต้องไม่ซ้ำและหมุนเวียนจนครบทุกคน เป็นการฝึกการนำเสนอผลงาน การกล้าแสดงออก ความรับผิดชอบ

ความภาคภูมิใจในตนเองให้กับเด็ก และในขณะที่เด็กออกมานำเสนอผลงานครูควรตั้งคำถาม เพื่อให้เด็กได้พูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานให้มากที่สุด หลังจากผ่านไป 4 สัปดาห์ เด็กสามารถอธิบายงานของตนเองได้มากขึ้น และรู้จักการตั้งคำถามกับเพื่อนเกี่ยวกับผลงานของตนเอง

5. หลังจากการเรียนรู้ขั้นสรุปที่เรียนรู้ ครูควรกระตุ้นให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น และร่วมกันสรุปเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ร่วมกันเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ไปในทิศทางเดียวกัน และเป็นการสร้างความคิดรวบยอดรวมกัน ซึ่งในการศึกษาทำให้เด็กเกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันมากขึ้นและการรู้จักการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้มากขึ้น

6. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กัน เด็กควรทำกิจกรรมกลุ่ม กลุ่มละ 2 – 5 คนเหมาะสมที่สุดเพราะเด็กจะได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ครูควรศึกษาและทำความเข้าใจในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมเกมการศึกษาตามแนวคิดของเบนจามิน บลูมให้ชัดเจนก่อนนำไปใช้ โดยศึกษาคู่มือและตัวอย่างแผนการสอน ซึ่งสามารถปรับในส่วนในเรื่องและอุปกรณ์ให้เหมาะกับบริบทของโรงเรียนได้ โดยคำนึงถึงพัฒนาการ และความสนใจของเด็ก เพื่อเด็กจะได้เรียนรู้อย่างสนุกและมีความสุข

3. ครูควรจดบันทึกคำพูดเด็กโดยเขียนขึ้นบนกระดาน เพื่อช่วยในการทบทวนความจำ และใช้ในการสรุปเรื่องที่กำลังคิด และควรเขียนชื่อเด็กกำกับด้วย จากการจดบันทึกทำให้เห็นพัฒนาการทางด้านความคิดและการใช้ภาษาของเด็ก