

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด เพื่อเป็นแนวทางให้ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องใช้ในการจัดประสบการณ์ เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาให้กับเด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสม ซึ่งมีลำดับขั้นตอนของการสรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะดังนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย
2. วิธีดำเนินการวิจัย
3. สรุปผลการวิจัย
4. อภิปรายผล
5. ข้อเสนอแนะ

#### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการเล่นเกมฝึกทักษะการคิด

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด โดยมีรายละเอียดการดำเนินการวิจัยโดยสังเขปดังนี้

#### 1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัย อายุ 5 – 6 ปี กำลังศึกษาชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนบ้านหนองหล่ม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 จำนวน 17 คน

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดประสบการณ์ เกมฝึกทักษะการคิด และคู่มือการใช้เกมฝึกทักษะการคิด จำนวน 15 แผน

2.2 วิธีทัศนบันทึกรสภาวะการสังเกตพฤติกรรม ใช้สำหรับบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างร่วมกิจกรรมในแต่ละแผนจัดประสบการณ์ ซึ่งจะนำผลมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้านทักษะการคิด เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับแผนจัดประสบการณ์ครั้งต่อไป

2.3 วิธีทัศนบันทึกรสภาวะการสังเกตความพึงพอใจของผู้เรียน ใช้ในการสังเกตความพึงพอใจของผู้เรียน ระหว่างการจัดประสบการณ์ในแต่ละกิจกรรม ซึ่งจะนำผลมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

2.4 แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหาจะใช้โดยวิธีการสัมภาษณ์เมื่อจัดประสบการณ์เสร็จสิ้นลงทุก ๆ กิจกรรม นำผลคะแนนที่ได้มาแยกความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเป็นรายด้าน แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบแผนผสมวิธี (Mixed Method) โดยแบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.1 ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ ข้อมูลจากเทปบันทึกวีดิทัศน์ ระหว่างจัดประสบการณ์ซึ่งจะได้ภาษาท่าทางมาเป็นข้อมูลในการสังเกตทักษะการคิด และการสังเกตความพึงใจ

3.2 ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ แบบประเมินทักษะการแก้ปัญหา จะใช้วิธีการสัมภาษณ์ถึง โครงสร้าง เป็นรายบุคคลกับกลุ่มเป้าหมายตามขอบเขตที่วางไว้ นำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำผลของข้อมูลมาผสมผสานกัน เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาสาระของการสื่อความหมายให้เป็นที่ไปตามวัตถุประสงค์ และกฎเกณฑ์อย่างมีระบบ ซึ่งสามารถสรุปผลและเปรียบเทียบได้

## 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลระหว่างดำเนินการปฏิบัติการวิจัยและหลังสิ้นสุดการวิจัย โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ดังนี้

4.1 ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมการจัดประสบการณ์ นำข้อมูลที่ได้มา ทำการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) โดยการจัดระบบจำแนกข้อมูล เป็นชนิด ๆ (Typologies) ซึ่งหมายถึง ขั้นตอนของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกันไปไว้เป็น หมวดหมู่ และความสัมพันธ์กับประเด็นการพัฒนาทฤษฎีจากพื้นที่ เพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ นั้น ๆ อย่างครอบคลุมกับเนื้อหาที่ปรากฏ (Manifest content) นำเอาวิธีทัศน์มาถอดและวิเคราะห์ ร่วม เพื่อหาข้อสรุปเป็นความเรียง เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ที่เกิดขึ้น ว่าเด็กมีพฤติกรรมและ ความพึงพอใจ อย่างไร แล้วหาแนวทางแก้ไข ปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

4.2 ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบประเมินทักษะ แก้ปัญหา นำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

## สรุปผลการวิจัย

1. การศึกษาผลความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมฝึกทักษะ การคิด เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด สามารถพูดคุย แลกเปลี่ยนสิ่งที่ตนคิด โดยการเชื่อมโยงประสบการณ์ในชีวิตประจำวันสู่ความสัมพันธ์กับสิ่ง ต่าง ๆ พร้อมหาเหตุผลประกอบมาสนับสนุนความคิดนั้น ๆ แม้ว่าในบางครั้งจะมีการโต้แย้งกัน แต่ก็พร้อมที่จะรับฟังข้อขัดแย้งนั้น ทำให้เกิดพัฒนาการ การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล มีความคิด ที่ชัดเจนขึ้น จะเห็นได้ว่าหลังการใช้เกมฝึกทักษะการคิดเด็กมีพัฒนาการในการแก้ปัญหามี แนวโน้มมาเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น จากการใช้แบบประเมินทักษะการคิดครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3 ที่มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 22.10, 34.68 และ 38.69 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.98, 2.00 และ 1.91 ตามลำดับ

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิดมีความพึง พอใจต่อการเล่นเกมฝึกทักษะการคิด สังเกตได้จากการที่เด็กรีบเข้ากลุ่มมีความกระตือรือร้นที่ จะร่วมกิจกรรมได้อย่างรวดเร็ว นั่งเตรียมพร้อมรอการจัดประสบการณ์ และขณะจัด ประสบการณ์ เด็กจะร่วมกิจกรรมด้วยความชื่นชอบและพอใจ ใบหน้ายิ้มแย้มแจ่มใสพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างมีความสุข สนุก เพลิดเพลินกับการแข่งขัน มีความมั่นใจ และ กล้าแสดงออก

## อภิปรายผล

จากการศึกษาในครั้งนี้มีข้อค้นพบที่น่าสนใจและควรนำมาอภิปรายดังนี้

จากการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด สรุปผลได้ว่าหลังจากเด็กปฐมวัยได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิดปรากฏว่า เด็กปฐมวัยมีความสามารถ ด้านการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับตนเอง และด้านการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นและสภาพแวดล้อม มีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงไปในทางสูงขึ้นซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีที่กล่าวไว้ จากข้อค้นพบดังกล่าว ผู้วิจัยขออภิปรายผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด พบว่าเด็กปฐมวัยมีความสามารถด้านการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับตนเอง และด้านการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นและสภาพแวดล้อม หลังใช้เกมฝึกทักษะการคิด ครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3 มีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น แสดงให้เห็นว่า การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด เด็ก ๆ ให้ความสนใจร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเกมฝึกทักษะการคิดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีรูปแบบการเล่นที่หลากหลาย ภาพ และสีสันสดใสสวยงาม เหมาะสมกับเรื่องที่เรียน และพัฒนาการของเด็กปฐมวัย นอกจากนี้ยังจัดสถานการณ์ให้มีกิจกรรมร่วมมือสลับกับการแข่งขัน เพื่อกระตุ้น ใ้ความสนใจของเด็ก แต่ไม่เน้นแพ้ชนะจริงจังจนเกินไปนัก ทำให้เด็กสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เป็นนามธรรมกับรูปธรรมได้ และฝึกการคิดได้เร็วขึ้น จากข้อค้นพบดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า เกมฝึกทักษะการคิดมีคุณค่า สามารถนำมาใช้ในการจัดประสบการณ์เพื่อให้เด็กปฐมวัยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาได้ ซึ่งตรงกับทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักจิตวิทยาต่างประเทศดังนี้ เพียเจต์ (Piaget, 1964) เนื่องมาจากการปะทะสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม โดยบุคคลพยายามปรับตัว โดยใช้กระบวนการดูดซึม (Assimilation) และกระบวนการปรับให้เหมาะ (Accommodation) โดยการพยายามปรับความรู้ ความคิดเดิม กับสิ่งแวดล้อมใหม่ กระบวนการดังกล่าว เป็นกระบวนการพัฒนาโครงสร้างทางสติปัญญาของบุคคล ดังคำพูดของเด็ก

“น้ำอัดลม ทำให้ใส่ขวด อีกคนจะแย่ง ไม่ใช่ทำให้ฟันผุ”

“นมมีประโยชน์แต่หนูไม่เลือกเพราะมันจืด ไม่อร่อย”

“ผ้าเช็ดหน้าเอาไว้เช็ดมือเวลาล้างมือ อีกคนจะแย่ง ไม่ได้ต้องเอาไว้มีือเช็ดหน้า เช็ดปาก มือมีเชื้อโรค”

“กินผักสีเขียว ตัวจะดำ”

บรุนเนอร์ (Bruner, 1965) เด็กเริ่มต้นเรียนรู้จากการกระทำต่อไปจึงจะสามารถจินตนาการ หรือสร้างภาพในใจ หรือในความคิด ขึ้นได้ แล้วจึงถึงขั้นการคิดและเข้าใจ ในสิ่งที่ป็นนามธรรม เกมฝึกทักษะการคิดจะช่วยให้เด็กเกิดความสุขสนาน และเกิดแรงกระตุ้นอันเนื่องมาจากสภาพของการแข่งขัน เด็กถามว่า

“แดงโมทำเป็นน้ำแดงโมได้หรือ หนูเคยกินแต่น้ำส้ม”

พอให้เด็กได้ลงมือทำตามขั้นตอนที่บอกได้น้ำแดงโมที่เด็กบอกว่าอร่อยที่สุด เพราะเขาได้ลงมือทำเอง และยังมีคำถามต่อไปอีกว่า

“บ้านหนูมีคั้นมะนาวเยอะถ้าเอามะนาวมาทำน้ำมะนาวมันจะมีรสอย่างไรเราจะท้องเสียหรือไม่”

ดังนั้นการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด จึงเป็นวิธีการหนึ่งที่เด็ก ๆ ให้ความสนใจ และพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาได้เร็วขึ้น ในขณะที่เด็กเล่นเกมฝึกทักษะการคิดจะฝึกฝนให้เด็กรู้จักสังเกต ตั้งคำถาม รวบรวมข้อมูล เชื่อมโยง และคิดวิเคราะห์ด้วย ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะช่วยให้เด็กมีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม และเข้าใจมากกว่าการท่องจำ และเป็นการส่งเสริมเด็กให้รู้จักค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้เด็กนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้ จากข้อค้นพบแสดงให้เห็นว่า เกมฝึกทักษะการคิดมีคุณค่าและสามารถนำมาใช้ในการจัดประสบการณ์ เพื่อให้เด็กปฐมวัยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา ด้านการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ด้านการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นและสภาพแวดล้อม ของเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี

2. จากการจัดประสบการณ์ตามแผนการจัดประสบการณ์ โดยศึกษาทักษะการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมฝึกทักษะการคิดครั้งนี้ ผู้วิจัยพบพฤติกรรมความพึงพอใจระหว่างจัดประสบการณ์ ดังนี้

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด เด็กได้ลงมือปฏิบัติทั้ง 15 เกม ด้วยตนเองโดยผ่านกระบวนการเล่น เป็นการกระตุ้นแรงจูงใจให้ไม่เบื่อกับมีความสนใจ สนุกสนานมากในขณะที่เล่น และให้ความสนใจกับอุปกรณ์ประกอบการเล่น เกมกติกาและวิธีการเล่น ตลอดจนให้ความสนใจกับการแข่งขันมาก ถึงแม้ว่าจะไม่เน้นการแข่งขันจริงจึงมักนึก เมื่อสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมฝึกทักษะการคิดของเด็กอย่างใกล้ชิด ผู้วิจัยมีความเห็นว่า เด็กจะเล่นเกมตามกติกา และค่อย ๆ พัฒนาการเล่นจนเป็นระบบมากขึ้น เวลาที่ใช้ส่วนใหญ่จะเป็นไปตามที่กำหนด และทุกเกม เด็ก ๆ จะสามารถพัฒนาทักษะการคิดจากวิธีการเล่นเกมนั้นได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ บรุนเนอร์ เชื่อว่ามนุษย์เลือกที่



จะรับรู้สิ่งที่ตนเองสนใจ และการเรียนรู้เกิดจากกระบวนการค้นพบด้วยตัวเอง (Discovery learning) บทบาทของการเล่นคือการระบายอารมณ์ การเล่นช่วยให้เข้าใจถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม และการเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม เกษลดา มานะจตุ (2529 : 2 - 3) การเล่นซึ่งช่วยทำให้เกิดพัฒนาการในแง่ต่าง ๆ เกิดการเรียนรู้ โดยผ่านกระบวนการค้นคว้า สำรวจ ทดลอง ใช้กล้ามเนื้อประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา จมูก มือ หู ปาก ให้ประสานกันจนก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งไม่มีวิธีการอันใดจะสอนได้ดีเท่า เกิดความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมชาวปัญญาจากการเล่น ได้ระบายอารมณ์ ลดความตึงเครียด หรือสับสนทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากสภาพขัดแย้งของสิ่งแวดล้อมในระหว่างการเล่น อารมณ์ขุ่นมัว ความคับข้องใจ อารมณ์โกรธ ความเสียใจ ความผิดหวัง จะได้รับการระบายเป็นการช่วยปรับอารมณ์ของเด็กให้กลับสู่ภาวะปกติได้

จากผลการวิจัย แสดงว่าเกมฝึกทักษะการคิดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถพัฒนา

ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ซึ่งเกมฝึกทักษะการคิดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น น่าจะสอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาปฐมวัย มาตรฐานที่ 4 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2548 : 2) ที่กล่าวว่าผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองและมีวิสัยทัศน์ เห็นได้จากผลการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด เด็กมีแนวโน้มในการเปลี่ยนแปลง ความสามารถในการแก้ปัญหาที่สูงขึ้น เนื่องจากการจัดประสบการณ์ฝึกทักษะการแก้ปัญหา มีขั้นตอนในการจัดประสบการณ์อย่างเป็นระบบ คือเริ่มจากการสังเกต การตั้งคำถาม การรวบรวมข้อมูล การเชื่อมโยง และการวิเคราะห์ ทำให้เด็กได้เลือกแนวทางการตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างมีสติ ดังนั้นจากผลดังกล่าว เป็นการสนับสนุนว่าการจัดประสบการณ์ด้วยเกมฝึกทักษะการคิด สามารถส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยให้สูงขึ้นได้ในระดับหนึ่ง และสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้และพัฒนาการในด้านอื่น ๆ ได้

### ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า หลังจากการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการแก้ปัญหา ก้าวหน้าขึ้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมดังนี้

## 1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 แผนการจัดประสบการณ์เกมฝึกทักษะการคิด เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแผนการจัดประสบการณ์ที่ครูประจำชั้นและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้ เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาในเด็กปฐมวัย

1.2 แบบประเมินทักษะแก้ปัญหา ด้านการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับตนเอง และด้านการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น เป็นเครื่องมือที่สามารถนำไปใช้ ประเมินความสามารถในการแก้ปัญหของเด็กปฐมวัยได้ หรืออาจนำไปดัดแปลงเป็นแบบฝึกหัด หรือใช้ประเมินผลทักษะการแก้ปัญหาด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยได้

1.3 ทักษะการแก้ปัญหาเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการดำเนินชีวิต จึงควรจัดประสบการณ์ให้เด็กเกิดพัฒนาการในเรื่องทักษะการแก้ปัญหาที่เหมาะสม แม้ว่าบางครั้งคำตอบของเด็กอาจจะไม่ได้เป็นไปตามกรอบที่วางไว้

1.4 การจัดประสบการณ์ด้วยเกมฝึกการคิด ควรมีความหลากหลาย เพื่อให้เด็กได้เลือก เพราะจะทำให้เด็กเกิดความสนใจ นอกจากนี้ควรมีความท้าทาย และควรส่งเสริมให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้แสดงออกมีการพูดคุย ซักถาม เพื่อทราบกระบวนการคิดของเด็ก ให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง

1.5 ครูผู้สอนต้องตระหนักถึงความสำคัญของการนำเกมฝึกทักษะการคิดมาใช้ในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัย และจะต้องมีเทคนิคในการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมทุกขั้นตอน วิธีดำเนินการจัดประสบการณ์ จะต้องศึกษาวิธีดำเนินการจัดกิจกรรมอย่างคล่องแคล่ว และให้พร้อมก่อนการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษา การใช้เกมฝึกการคิดที่มีต่อทักษะด้านอื่น ๆ เช่น ด้านภาษา ด้านสังคมด้านจริยธรรม ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านคณิตศาสตร์ เป็นต้น

2.2 ควรนำเกมฝึกการคิดไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในชั้นอื่น ๆ เช่น ชั้นอนุบาลปีที่ 1 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการปรับรูปแบบเกมฝึกทักษะการคิดให้เหมาะสมกับระดับชั้นนั้น ๆ มากขึ้น เพื่อศึกษาทักษะการแก้ปัญหของเด็ก

2.3 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมฝึกทักษะการคิด กับการจัดประสบการณ์รูปแบบอื่น ๆ