บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นทางทางคณิตศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาชุด สนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI

ผู้วิจัย นางสาวนันท์นภัส สังข์ทอง

ปีการศึกษา 2557

บทคัดย่อ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา จากการวิเคราะห์บันทึกผลหลังการจัดประสบการณ์ภาคเรียนที่ 1ปีการศึกษา 2567 พบว่า ในช่วงกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กเล่นเกมไม่ค่อยสนุก สีสันไม่ตื่นตาตื่นใจ สื่อประกอบการจัดกิจกรรมที่ใช้สำหรับเกมการศึกษาบางชนิดยาก เป็นเหตุให้ผลการประเมินกิจกรรมเกมการศึกษาไม่ค่อยดี จากความสำคัญและเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้ผู้ศึกษาสนใจการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล ๔ (วัดมหาธาตุวรวิหาร) สังกัดเทศบาลเมืองราชบุรี โดยเน้นทักษะการจำแนกประเภท ทักษะการเรียงลำดับ ทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่สำคัญต่อพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาผลการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจำแนกประเภท ด้านการเรียงลำดับ และด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2ก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI

สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2ขอบเขตของการศึกษากลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 4 –5 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเทศบาล ๔ (วัดมหาธาตุวรวิหาร) สังกัดเทศบาลเมืองราชบุรี อำเภอเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี จำนวน 17 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงจากห้องเรียนของผู้ศึกษาเองตัวแปรที่ศึกษา 1. ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจำแนกประเภท ด้านการเรียงลำดับ และด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ระหว่างวันที่ 11 พฤศจิกายน 2567 ถึงวันที่ 15 ธันวาคม 2568 เวลาในการศึกษา 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน (วันจันทร์,วันพุธ และวันศุกร์) วันละ 30 นาที รวมทั้งหมด 27 ครั้งเนื้อหา ในการศึกษาครั้งนี้ได้ใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ประกอบด้วย 1. ทักษะการจำแนกประเภท จำนวน 4 สถานการณ์ 2. ทักษะการเรียงลำดับ จำนวน 4 สถานการณ์ 3. ทักษะการรู้ค่าจำนวนตัวเลข จำนวน 4 สถานการณ์เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ 1. แบบประเมินทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 2. แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมบวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 3. ชุดเกมการศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 วิธีดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล 1. ขั้นเตรียมการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 1.1 กำหนดเวลาใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ในภาคเรียนที่ 2 หน่วยการเรียนรู้สัปดาห์ที่ 1 – 4 1.2 ประเมินทักษะพื้นฐานโดยการประเมินก่อนเรียนแต่ละทักษะด้วยแบบประเมินทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ก่อนการจัดกิจกรรม จำนวนทักษะละ 3 สถานการณ์ 2. ขั้นพัฒนาความรู้ จัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ในช่วงกิจกรรมเกมการศึกษา ครั้งละ 30 นาที จำนวน 12 ครั้ง ใช้เวลาทั้งหมด 9 สัปดาห์ 3. ขั้นประเมินหลังเรียน แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้ 3.1 ประเมินเพื่อศึกษาผลการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจำแนกประเภท ด้านการเรียงลำดับ และด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลขของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 หลังจัดกิจกรรมจบในแต่ละครั้ง โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 รวมการสังเกตทักษะละ 4 ครั้ง แล้วนำคะแนนที่ได้จากการสังเกตมาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.2 ประเมินทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์หลังจบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ครบ 9 สัปดาห์ โดยใช้แบบประเมินทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยชุดเดียวกับแบบประเมินก่อนการจัดกิจกรรม ประเมินเพื่อนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำผลมาเปรียบเทียบเพื่อวิเคราะห์ผลพัฒนาการของทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยในแต่ละด้าน การวิเคราะห์ข้อมูล ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ 1. สถิติพรรณนา 1.1 ค่าเฉลี่ยร้อยละ 1.2 ค่าคะแนนเฉลี่ย 1.3 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสรุปผลการศึกษา 1. ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้านการจำแนกประเภท ก่อนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับพอใช้ ได้คะแนนร้อยละ 62.74 หลังได้รับการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับดี ได้คะแนนร้อยละ 88.24 2. ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้านการเรียงลำดับ ก่อนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับพอใช้ ได้คะแนนร้อยละ 60.78 หลังได้รับการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับดี ได้คะแนนร้อยละ 84.80 3. ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข ก่อนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับพอใช้ ได้คะแนนร้อยละ 57.11 หลังได้รับการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับดี ได้คะแนนร้อยละ 91.67

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1201
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 18 เมษายน 2568
พิมพ์ : วันที่ 24 พฤศจิกายน 2569 เวลา 10.21 น.