

ชื่อเรื่อง โครงการคณิตศาสตร์ เรื่อง บิงโกสูตรคูณออนไลน์

ผู้วิจัย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้เกมบิงโกสูตรคูณออนไลน์ในการส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 คน โดยการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) เพื่อตรวจสอบการเปลี่ยนแปลงของคะแนนและทักษะของนักเรียนในการเรียนรู้สูตรคูณ โดยโครงการนี้เริ่มจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสูตรคูณ เกมบิงโก การเรียนรู้ผ่านเกม และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา โดยใช้แหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ เช่น เว็บไซต์ บทความวิชาการ และงานวิจัยทางการศึกษาจัดทำได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโกเป็นสื่อหลัก และเลือกใช้เว็บไซต์ BingoBaker.com ในการสร้างบัตรบิงโกที่ผลลัพธ์ของสูตรคูณลงในแต่ละช่องอย่างหลากหลาย โดยนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเล่นเพื่อหาผลลัพธ์ของสูตรคูณ ซึ่งทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ผู้จัดทำยังออกแบบสื่อประกอบอื่น ๆ เช่น ใบกิจกรรม ปกโครงการ และแผ่นคะแนน โดยใช้เว็บไซต์ Canva.com เพื่อให้ชิ้นงานมีความสวยงามและดูเป็นมืออาชีพ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 8.90 คะแนน และเพิ่มขึ้นเป็น 44.50 คะแนนหลังจากการใช้เกมออนไลน์ โดยมีการเพิ่มขึ้นเฉลี่ยที่ 12.60 คะแนน และนักเรียนยังได้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับกิจกรรม โดยเฉลี่ยอยู่ที่ 4.5 คะแนนขึ้นไปจากคะแนนเต็ม 5 ในทุกข้อ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักเรียนรู้สึกสนุก เข้าใจเนื้อหา และอยากให้มีกิจกรรมลักษณะนี้อีกในอนาคต

จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า โครงการ “บิงโกสูตรคูณออนไลน์”

เป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้สูตรคูณได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการพัฒนาแรงจูงใจ การจดจำสูตรคูณ และการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมดังกล่าวยังช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาคณิตศาสตร์ได้ดีขึ้นและช่วยให้ครูมีแนวทางใหม่ ๆ ในการจัดการเรียนการสอนที่มีความสนุกสนานและสร้างสรรค์

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1310>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 22 มิถุนายน 2568

พิมพ์ : วันที่ 28 เมษายน 2569 เวลา 23.35 น.