บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง โครงงานคณิตศาสตร์ เรื่อง บิงโกสูตรคูณออนไลน์

ผู้วิจัย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้เกมบิ๊กโกสตรูคูณออนไลน์ในการส่งเสริมการเรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 คน โดยการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test)
เพื่อตรวจสอบการเปลี่ยนแปลงของคะแนนและทักษะของนักเรียนในการเรียนรู้สูตรคูณ
โดยโครงงานนี้เริ่มจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสูตรคูณ เกมบิงโก การเรียนรู้ผ่านเกม และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา
โดยใช้แหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ เช่น เว็บไซต์ บทความวิชาการ
และงานวิจัยทางการศึกษาผู้จัดทำได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโกเป็นสื่อหลัก และเลือกใช้เว็บไซต์ BingoBaker.com
ในการสร้างบัตรบิงโกที่สุ่มผลลัพธ์ของสูตรคูณลงในแต่ละช่องอย่างหลากหลาย โดยนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเล่นเกมเพื่อหาผลลัพธ์ของสูตรคูณ
ซึ่งทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ผู้จัดทำยังออกแบบสื่อประกอบอื่น ๆ เช่น ใบกิจกรรม ปกโครงงาน
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 โครงงาน “บิงโกสูตรคูณออนไลน์”
เป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้สูตรคูณได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการพัฒนาแรงจูงใจ การจดจำสูตรคูณ
และการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมดังกล่าวยังช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาคณิตศาสตร์ได้ดีขึ้นและช่วยให้ครูมีแนวทางใหม่ ๆ ในการจัดการเรียนการสอนที่มีความสนุกสนานและสร้างสรรค์

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1310
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 22 มิถุนายน 2568
พิมพ์ : วันที่ 6 กันยายน 2569 เวลา 19.25 น.