บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง นวัตกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ห.ร.ม. และ ค.ร.น. ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อเกมการ์ด UNO MATH (ห.ร.ม. Vs ค.ร.น.) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

ผู้วิจัย ภัทราภรณ์ วันทา

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ด้วยวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โรงเรียนชุมชนวัดดงยาง

ชื่อผลงาน นวัตกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ห.ร.ม. และ ค.ร.น. ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อเกมการ์ด UNO MATH (ห.ร.ม. Vs ค.ร.น.) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

ระดับชั้นที่ส่งผลงาน √ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นางสาวภัทราภรณ์ วันทา

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนชุมชนวัดดงยาง

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสิงห์บุรี

https://drive.google.com/drive/folders/1Y7o_Q5kVA3r-FB_Sf-D12srv1g5Oru21?usp=sharing

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1429
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 26 กรกฎาคม 2568
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 07.06 น.