

# บทความวิจัยจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

**ชื่อเรื่อง** การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์โดยการสอนแบบ Cooperate Active Learning และเกมการศึกษาบิงโก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่องการคูณ

**ผู้วิจัย** ศศิเนตร ศรีศิริ

**ปีการศึกษา** 2568

## บทคัดย่อ

การจัดการเรียนการสอนแบบ Cooperate Active Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพเพื่อก้าวสู่ความเป็นเลิศโดยได้มีการกำหนดเป้าหมายในการชักชวนทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ตั้งแต่ผู้บริหาร ครู ชุมชนและผู้ปกครอง โดยมีความมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีความคิดสร้างสรรค์คิดโครงการ ซึ่งในการเรียนคณิตศาสตร์ให้ได้ดีนั้นจะต้องมีนิฝึกฝนและจากผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2568 เรื่องเศษส่วน ผลการประเมินอยู่ในระดับไม่น่าพึงพอใจและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บางคนยังท่องสูตรคูณไม่คล่อง ท่องสูตรคูณไม่ได้ ผู้รายงานในฐานะเป็นครูผู้สอนในรายวิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ตระหนักถึงปัญหาดังกล่าวจึงหาแนวทางที่จะพัฒนาปรับปรุงแก้ไขด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น จึงได้หาสื่อหรือกิจกรรมเสริมมาประกอบการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนนักเรียนให้ความสนใจในการขออนุญาตคุณครูเล่นเกมต่างๆ เช่น เกมบิงโก เกมบันไดงู ในคาบกิจกรรมชุมนุมหรือในช่วงเวลาว่างที่ไม่มีการเรียนการสอนครูจึงนำเกมดังกล่าวมาปรับเปลี่ยนเป็นสื่อการเรียนการสอนและมีการให้นักเรียนได้ท่องสูตรคูณและเล่นเกมกันนักเรียนคนใดละสมแต่ได้ครบสามารถแลกของรางวัลได้

ด้วยเหตุผลดังกล่าวครูจึงนำเกมการศึกษาประเภทนี้ประกอบการเรียนการสอน โดยได้ทำการสร้างสื่อบิงโก สื่อเคาะแก้วสูตรคูณ บัตรละสมแต่ เพื่อพัฒนาความรู้แก้ปัญหาการท่องสูตรคูณและท่องสูตร

2 คุณไม่ได้และฝึกทักษะการคูณการหาร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียนโดยจัดทำอุปกรณ์สื่อให้นักเรียนเป็นรูปธรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจง่ายผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นสามารถฝึกฝนได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการใช้สื่อการเรียนการสอนเพราะผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดในการจัดกิจกรรมโดยมุ่งหวังว่าเมื่อนำสื่อการเรียนมาช่วยแก้ปัญหาการท่องสูตรคูณของนักเรียนพัฒนาความคิดในการแก้ปัญหาการคูณ เกิดความสนุกสนานเกี่ยวกับวิชาคณิตศาสตร์พัฒนาการสอนให้มีประสิทธิภาพตลอดจนทำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีประสิทธิภาพสูงซึ่งนับบรรลุเป้าหมายที่วางไว้

ดังนั้นครูผู้สอนจึงได้พยายามหาแนวทางแก้ไขปัญหานี้เพื่อช่วยให้นักเรียนท่องสูตรคูณได้อย่างถูกต้องและสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1475>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 7 สิงหาคม 2568

พิมพ์ : วันที่ 3 พฤษภาคม 2569 เวลา 17.00 น.