บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การแก้ปัญหาการคูณ โดยใช้เกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัย พิชาพร คล้ายพยัฆ

ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

วิจัยในชั้นเรียน

ชื่อเรื่อง : การแก้ปัญหาการคูณ โดยใช้เกมการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวพิชาพร คล้ายพยัฆ

รายวิชา : คณิตศาสตร์

หลักการและเหตุผล

ในวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐานที่สำคัญอย่างหนึ่งก็คือ การคิดคำนวณ ได้แก่ การบวก การลบ การคูณ และการหาร ถ้านักเรียนมีทักษะการคิดคำนวณที่ไม่ดี การเรียนคณิตศาสตร์ให้ดีได้นั้นก็จะทำได้ยาก
จากการได้ทดสอบนักเรียนรุ่นที่ผ่านๆ มา ได้พบปัญหา คือ นักเรียนมีทักษะการคูณเลข และหารเลขที่ไม่ดี โดยส่วนมากจะคูณผิดและหารผิด หรือบางคนทำได้แต่ทำได้ช้ามาก จึงทำการสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับปัญหานี้ ปรากฏว่า นักเรียนส่วนมากไม่เข้าใจในวิธีการคิด และส่วนมากทำไม่ได้เพราะท่องสูตรคูณไม่ได้ หรือท่องได้แต่ท่องได้ช้ามาก จึงทำให้เกิดความคิดที่จะแก้ปัญหาในเรื่องการท่องสูตรคูณนี้ นอกจากนักเรียนจะต้องใช้การท่องสูตรคูณในการคิดคำนวณแล้ว นักเรียนยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย
งานวิจัยชิ้นนี้จะศึกษาวิจัยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านบก จำนวน 13 คน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้พยายามหาแนวทางที่จะช่วยให้นักเรียนสามารถท่องสูตรคูณได้ และสามารถนำไปใช้ในการเรียน และชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- ให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญ และประโยชน์ของการท่องสูตรคูณ
- นักเรียนสามารถท่องสูตรคูณได้อย่างถูกต้อง และรวดเร็ว
- นักเรียนสามารถนำไปใช้ในการเรียน และชีวิตประจำวันได้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/699
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 15 สิงหาคม 2567
พิมพ์ : วันที่ 7 พฤศจิกายน 2569 เวลา 04.36 น.