Vichakan.net
https://publish.vichakan.net

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

18 เมษายน 2568

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทคัดย่อ
เรียน นางสาวนันท์นภัส สังข์ทอง

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทคัดย่อ ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นทางทางคณิตศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาชุด สนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 18 เมษายน 2568 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บทเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1201
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 18 เมษายน 2568

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นทางทางคณิตศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาชุด สนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI

ผู้วิจัย นางสาวนันท์นภัส สังข์ทอง

ปีการศึกษา 2557

บทคัดย่อ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา จากการวิเคราะห์บันทึกผลหลังการจัดประสบการณ์ภาคเรียนที่ 1ปีการศึกษา 2567 พบว่า ในช่วงกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กเล่นเกมไม่ค่อยสนุก สีสันไม่ตื่นตาตื่นใจ สื่อประกอบการจัดกิจกรรมที่ใช้สำหรับเกมการศึกษาบางชนิดยาก เป็นเหตุให้ผลการประเมินกิจกรรมเกมการศึกษาไม่ค่อยดี จากความสำคัญและเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้ผู้ศึกษาสนใจการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล ๔ (วัดมหาธาตุวรวิหาร) สังกัดเทศบาลเมืองราชบุรี โดยเน้นทักษะการจำแนกประเภท ทักษะการเรียงลำดับ ทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่สำคัญต่อพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาผลการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจำแนกประเภท ด้านการเรียงลำดับ และด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2ก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI

สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2ขอบเขตของการศึกษากลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 4 –5 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนเทศบาล ๔ (วัดมหาธาตุวรวิหาร) สังกัดเทศบาลเมืองราชบุรี อำเภอเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี จำนวน 17 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงจากห้องเรียนของผู้ศึกษาเองตัวแปรที่ศึกษา 1. ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจำแนกประเภท ด้านการเรียงลำดับ และด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ระหว่างวันที่ 11 พฤศจิกายน 2567 ถึงวันที่ 15 ธันวาคม 2568 เวลาในการศึกษา 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน (วันจันทร์,วันพุธ และวันศุกร์) วันละ 30 นาที รวมทั้งหมด 27 ครั้งเนื้อหา ในการศึกษาครั้งนี้ได้ใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ประกอบด้วย 1. ทักษะการจำแนกประเภท จำนวน 4 สถานการณ์ 2. ทักษะการเรียงลำดับ จำนวน 4 สถานการณ์ 3. ทักษะการรู้ค่าจำนวนตัวเลข จำนวน 4 สถานการณ์เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ 1. แบบประเมินทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 2. แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมบวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 3. ชุดเกมการศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 วิธีดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล 1. ขั้นเตรียมการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 1.1 กำหนดเวลาใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ในภาคเรียนที่ 2 หน่วยการเรียนรู้สัปดาห์ที่ 1 – 4 1.2 ประเมินทักษะพื้นฐานโดยการประเมินก่อนเรียนแต่ละทักษะด้วยแบบประเมินทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ก่อนการจัดกิจกรรม จำนวนทักษะละ 3 สถานการณ์ 2. ขั้นพัฒนาความรู้ จัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ในช่วงกิจกรรมเกมการศึกษา ครั้งละ 30 นาที จำนวน 12 ครั้ง ใช้เวลาทั้งหมด 9 สัปดาห์ 3. ขั้นประเมินหลังเรียน แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้ 3.1 ประเมินเพื่อศึกษาผลการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจำแนกประเภท ด้านการเรียงลำดับ และด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลขของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 หลังจัดกิจกรรมจบในแต่ละครั้ง โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 รวมการสังเกตทักษะละ 4 ครั้ง แล้วนำคะแนนที่ได้จากการสังเกตมาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.2 ประเมินทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์หลังจบการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ครบ 9 สัปดาห์ โดยใช้แบบประเมินทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยชุดเดียวกับแบบประเมินก่อนการจัดกิจกรรม ประเมินเพื่อนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำผลมาเปรียบเทียบเพื่อวิเคราะห์ผลพัฒนาการของทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยในแต่ละด้าน การวิเคราะห์ข้อมูล ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ 1. สถิติพรรณนา 1.1 ค่าเฉลี่ยร้อยละ 1.2 ค่าคะแนนเฉลี่ย 1.3 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสรุปผลการศึกษา 1. ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้านการจำแนกประเภท ก่อนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับพอใช้ ได้คะแนนร้อยละ 62.74 หลังได้รับการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับดี ได้คะแนนร้อยละ 88.24 2. ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้านการเรียงลำดับ ก่อนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับพอใช้ ได้คะแนนร้อยละ 60.78 หลังได้รับการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับดี ได้คะแนนร้อยละ 84.80 3. ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดสนุกรู้สนุกคิด กับคณิต AI เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข ก่อนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับพอใช้ ได้คะแนนร้อยละ 57.11 หลังได้รับการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับดี ได้คะแนนร้อยละ 91.67

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1201
วันนที่ดำเนินการเผยแพร่ : 18 เมษายน 2568
พิมพ์ : วันที่ 24 พฤศจิกายน 2569 เวลา 10.21 น.