



Vichakan.net

<https://publish.vichakan.net>

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

12 กันยายน 2567

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทความ

เรียน นางสาวโชติกา อุปรัมย์

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทความ ชื่อเรื่อง
การใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานการบวกเลขที่ได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 20 ของเด็กปฐมวัย
เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 12 กันยายน 2567 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต
รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/784>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 12 กันยายน 2567

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทาง
ในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

ชื่อเรื่อง การใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานการบวกเลขที่ได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 20 ของเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัย นางสาวโชติกา อูปรัง

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

บทคัดย่อ

หัวข้อวิจัย การใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานการบวกเลขที่ได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 20 ของเด็กปฐมวัย

ผู้ดำเนินการวิจัย นางสาวโชติกา อูปรัง

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร.ทิพวรรณ คันธา

ปริญญา หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัยและการประถมศึกษา

ปี พ.ศ. 2567

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการบวกเลขของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

ดำเนินการโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มเป้าหมายที่ใช้วิจัยคือ เด็กนักเรียนหญิง 5 คน เด็กนักเรียนชาย 5 คน อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 IEP KITTY ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนอนุบาลกิตติยา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา และแบบประเมินทักษะการบวกเลขที่มีผลลัพธ์ไม่เกิน 20

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เปรียบเทียบผลทักษะการบวกเลขที่มีผลลัพธ์ไม่เกิน 20 ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการบวกเลขที่มีผลลัพธ์ไม่เกิน 20 จากแบบประเมินทักษะการบวกเลขของเด็กนักเรียนคนที่ 1-5 มีคะแนนก่อนการทดลอง 2 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 20 และหลังจากการทดลองมีคะแนน 8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80 ซึ่งมีผลต่างคะแนนเพิ่มขึ้น 6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 60 และ นักเรียนคนที่ 6-10 มีคะแนนก่อนการทดลอง 3 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 30 และหลังจากการทดลองมีคะแนน 7 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 70 ซึ่งมีผลต่างคะแนนเพิ่มขึ้น 4 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 40 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานแสดงให้เห็นว่าการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา สามารถส่งเสริมทักษะการบวกเลขที่มีผลลัพธ์ไม่เกิน 20 ของเด็กสูงขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 IEP KITTY โรงเรียนอนุบาลกิตติยา ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานการบวกเลขที่ได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 20 เพิ่มขึ้น
2. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 IEP KITTY โรงเรียนอนุบาลกิตติยา ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานการบวกเลขที่ได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 20 หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/784>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 12 กันยายน 2567

พิมพ์ : วันที่ 23 ตุลาคม 2567 เวลา 14.32 น.