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

ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

12 กันยายน 2567

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทคัดย่อ
เรียน นางสาวโชติกา อุปรัง

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

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บทเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต
รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/784
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 12 กันยายน 2567

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทาง
ในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง การใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานการบวกเลขที่ได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 20 ของเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัย นางสาวโชติกา อุปรัง

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

บทคัดย่อ

หัวข้อวิจัย การใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานการบวกเลขที่ได้ผลลัพธ์ไม่เกิน 20 ของเด็กปฐมวัย

ผู้ดำเนินการวิจัย นางสาวโชติกา อุปรัง

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

ผลการวิจัยพบว่า

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

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/784
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 12 กันยายน 2567
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 04.36 น.