



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](http://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 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 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 29 มกราคม 2568 เวลา 06.51 น.