

รายงานวิจัยในชั้นเรียน	เรื่อง พัฒนาทักษะการโจทย์แก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ผู้วิจัย	นางสาวสุภัทรา ปานคุดคอก
กลุ่มสาระการเรียนรู้/สังกัดฝ่าย	คณิตศาสตร์
ปีการศึกษา	2566

บทคัดย่อ

พัฒนาทักษะการโจทย์แก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ โดยใช้การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงเปรียบเทียบ มีวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 4 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 35 คน ที่เลือกโดยเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง โจทย์ปัญหาของร้อยละ จำนวน 10 ข้อ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง โจทย์ปัญหาของร้อยละ จำนวน 1 แผน 5 คาบ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐานค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และการหาร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ห้อง 4 จำนวน 35 คน โรงเรียนอัสสัมชัญคอนแวนต์ สีลม ที่เรียนด้วยวิธีการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ พบว่า ป. 5 / 4 คะแนนก่อนการเรียนเฉลี่ย 5.97 หรือร้อยละ 59.71 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 8.03 หรือร้อยละ 80.29 แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ เรื่อง “โจทย์ปัญหาร้อยละ” ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหลังจากได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ เป็นไปตามสมมุติฐานที่วางไว้

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน , บอร์ดเกม , การแก้ปัญหาคณิตศาสตร์