

(ข)

หัวข้องานวิจัย การใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์
การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ชื่อผู้วิจัย นางสาวอุบลวรรณ บุญทา

สังกัด คณะครุศาสตร์ – มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
หน่วยงาน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ปี พ.ศ. 2551

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของการใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ การบวก การลบ คณิตศาสตร์ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ กิจกรรมเกมจำนวน 7 กิจกรรม แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกม จำนวน 7 แผน จำนวน 7 ชั่วโมงพร้อมแบบฝึกทักษะโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ จำนวน 7 ชุด แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแบบปรนัย มี 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนจำนวน 1 ชุด วิเคราะห์ข้อมูลวิเคราะห์คะแนนก่อนและหลัง การใช้กิจกรรมเกม โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนและทดสอบสมมติฐานโดยค่าสถิติทดสอบ (Z-test) ที่ระดับนัยสำคัญ

ทางสถิติ 0.05 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกม แล้วนำไปเทียบเกณฑ์ 80/80 วิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจหลังการใช้กิจกรรมเกมโดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำเสนอข้อมูลโดยตารางประกอบการบรรยาย

ผลการวิจัยพบว่า

1.ได้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84/86 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

2.ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3.นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มีความพึงพอใจต่อการใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24

(ค)

Research Title: Using Games for Development of Problem Solving Skill
Mathematics for Prathom 1 Students.

Demonstration Chiangmai Rajabhat University School.

The Author: Miss. Ubowan Boonta

Academic Year: 2551

ABSTRACT

This research's objective were to using games for development mathematics solve problem skill and study games for development mathematics solve problem skill using result evaluation of Prathom 1 students.

The sample were 36 Prathom 1/2 students in the second semester on the 2008 academic year, at Demonstration Chiangmai Rajabhat University School. The research instruments consisted of (1) Games for development mathematics solve problem skill 7 games (2) Lesson plan by using games 7 lesson plans and used time for teaching 7 hours (3) Mathematics solve problem exercise 7 exercises (4) 20 items of pretest and posttest (5) An evaluation the games for development mathematics solve problem skill using result for students 8 items of questionnaire. Data were analyzed by using mean , standard deviation and the analytical description.

The findings of this research were as follows :

1. Lesson plans by using games for development mathematics solve problem skill of Prathom 1/2 students. It had a lesson plans and required 7 hours for teaching and games for development mathematics solve problem skill of Lift was 84/86

2, The student's achievement through games for development mathematics solve problem skill of Lift after the experiment was significantly increased at .05 Level.

3. The result of the evaluation by students to using games for development mathematics solve problem skill of analysis indicated more correspond. The score was 4.24.

