

เรื่อง การแก้ปัญหาเด็กจำสัญลักษณ์ตัวเลข 1 - 10 โดยใช้เกมการศึกษา
ระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนวัดท่าเตื่อ
ผู้ศึกษา นางสาวนครินทร์ เรือนแก้ว
สาขาวิชา การศึกษาปฐมวัย
ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

การศึกษาคั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อแก้ปัญหาเด็กจำสัญลักษณ์ตัวเลข 1 - 10 โดยใช้เกมการศึกษา ระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนชุมชนวัดท่าเตื่อ ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา หลังจากจัดกิจกรรมครบ 5 สัปดาห์ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบความพร้อมทางคณิตศาสตร์ 5 ฉบับ แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน โดยใช้โปรแกรม SPSS for Windows

ผลการศึกษาพบว่าทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย หลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 ทั้งนี้เพราะ กิจกรรมเกมการศึกษา เป็นกิจกรรมที่ กระตุ้นความสนใจของเด็ก และเด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น ได้ฝึกการคิด การแก้ปัญหา ทำให้เกิดความสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ร่วมกัน ครูผู้สอนคอยกระตุ้นและให้ความช่วยเหลือเพื่อเด็กแต่ละคนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้ อย่างเต็มที่ จึงส่งผลให้เด็กมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์เพิ่มขึ้น