

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ ผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อม
ทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

ผู้เขียน นางพรทิพย์ กันทาสม

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ประถมศึกษา)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รัชชกัญญา ทองถาวร

บทคัดย่อ

การค้นคว้าแบบอิสระครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 และเพื่อศึกษาผลการใช้เกมการศึกษาในการพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 กลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนวัดท่ากาน อำเภอต้นปาดอง จำนวน 6 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย 1) แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ จำนวน 20 แผน 2) เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ ในด้านการจับคู่ การจัดประเภท การเปรียบเทียบ และการจัดลำดับ จำนวน 20 เกม 3) แบบทดสอบหลังการใช้แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ ของชั้นอนุบาล 2 จำนวน 20 ข้อ แบ่งเป็นด้านละ 5 ข้อ ได้แก่ แบบทดสอบในด้านการจับคู่ จัดประเภท การเปรียบเทียบ และการจัดลำดับ และ 4) แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษาของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนความพร้อมใช้การหาค่าร้อยละแล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือร้อยละ 70.00 และนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบการบรรยาย ส่วนการสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษา วิเคราะห์โดยการนำคะแนนจากการสังเกตพฤติกรรมมาหาค่าเฉลี่ยและแปลความตามช่วงคะแนนที่กำหนดแล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบการบรรยาย

ผลการศึกษาพบว่า

1. ได้แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ ในด้านการจับคู่ การจัดประเภท การเปรียบเทียบ และการจัดลำดับของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 จำนวน 20 แผน และเกมการศึกษา จำนวน 20 เกม เป็นแผนการจัดประสบการณ์และเกมการศึกษาที่มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ได้อย่างเหมาะสม

2. ผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์

2.1 คะแนนความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ในด้านการจับคู่ การจัดประเภท การเปรียบเทียบ และการจัดลำดับ มีคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 93.33 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ร้อยละ 70.00

2.2 พฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษาของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความสนใจและการมีส่วนร่วม ด้านการรู้จักการสังเกตและการแก้ปัญหา ด้านการมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน และด้านการเก็บเกมหลังเลิกเล่น มีพฤติกรรมอยู่ในระดับดีมากทุกด้าน

The logo of Chiang Mai University is a circular emblem. In the center is a white elephant facing left, with a traditional Thai umbrella (parasol) above its head. The elephant is surrounded by a circular border containing the text 'CHIANG MAI UNIVERSITY 1964'. There are also decorative floral motifs on either side of the elephant.

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

Independent Study Title Results of Using Educational Games to Develop Mathematics Readiness of Preschool Children

Author Mrs. Porntip Kantasom

Degree Master of Education (Elementary Education)

Independent Study Advisor Asst. Prof. Dr. Rajchukarn Tongthaworn

ABSTRACT

This independent study was aimed to develop experience learning plans by using educational games to develop Kindergarten 2 students' mathematics readiness, and to study the results these games usage. The target group was six Kindergarten 2 students in the second semester of the academic year 2008 at Thakarn School, San Pathong District. The instruments used in this study were 1) 20 experience plans by using educational games to develop mathematics readiness, 2) 20 educational games to develop mathematics readiness in the area of matching, organizing, comparing, and ordering, and 3) 20 items of mathematics readiness test and 4) educational game behavior observation form. The data was analyzed by computing percentages and compared with the set criteria of 70.00 %. Then, the data was presented through tables with descriptions. Also, the data from educational game behavior observation form was analyzed computing mean and then interpreted and summarized according the criteria score levels range. The behavior observation data were presented through tables with description.

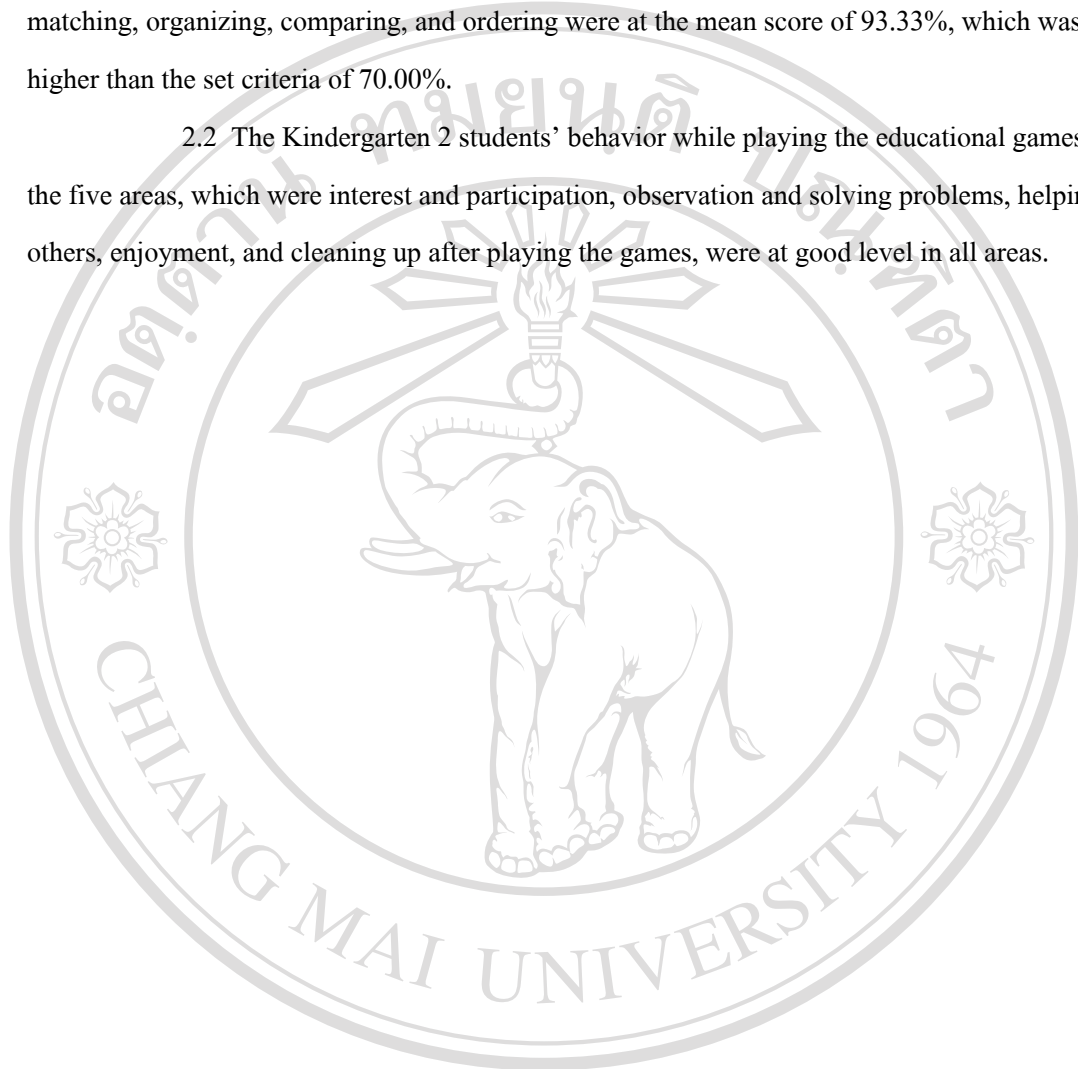
The result found that:

1. The 20 experience plans by using educational games to develop mathematics readiness in the area of matching, organizing, comparing, and ordering were suitable to develop mathematics readiness of Kindergarten 2 students. Moreover, the 20 educational games in the above areas were good qualities and suitable to use with Kindergarten 2 students.

2. The results of educational games usage to develop mathematics readiness

2.1 The mathematics readiness scores of Kindergarten 2 students in the areas of matching, organizing, comparing, and ordering were at the mean score of 93.33%, which was higher than the set criteria of 70.00%.

2.2 The Kindergarten 2 students' behavior while playing the educational games in the five areas, which were interest and participation, observation and solving problems, helping others, enjoyment, and cleaning up after playing the games, were at good level in all areas.



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved