



รายงานการวิจัยในชั้นเรียน
เรื่อง
การแก้ปัญหาเด็กไม่รู้ค่าจำนวนและตัวเลข
โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา



นางสาวลดาวัลย์ ก้อนคำ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ปฐมวัย
ชั้นอนุบาลปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

โรงเรียนอินทร์มพริยอนุสรณ์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การแก้ปัญหาเด็กไม่รู้ค่าจำนวนและตัวเลข
โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา

ผู้วิจัย

นางสาวลดาวัลย์ ก้อนคำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ปฐมวัย
ชั้นอนุบาลปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

โรงเรียนอินทร์มพรรยอนุสรณ์
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1

ประกาศขอบคุณการ

การศึกษางานวิจัยในครั้งนี้สำเร็จไปได้ด้วยดีเพราะความกรุณาจากคณะครูในสายชั้นอนุบาลที่ได้ให้คำปรึกษาและข้อแนะนำเป็นอย่างดีในการทำวิจัยในครั้งนี้ ตลอดจนผู้อำนวยการโรงเรียนนางสาวพรทิพย์ ชูบัวและรองผู้อำนวยการโรงเรียนนางสาวสุคนธ์ทิพย์ ดิสุคนธ์ ผู้ปกครองเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3/1 ผู้จัดทำขอขอบคุณไว้ ณ.ที่นี้ และขอบใจนักเรียนชั้น อนุบาลปีที่ 3/1 โรงเรียนอินทรมัธยมย์อนุสรณ์ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี จนทำให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จไปได้ด้วยดี

นางสาวลดาวัลย์ ก้อนคำ

ผู้วิจัย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ปฐมวัย

โรงเรียนอินทรมัธยมย์อนุสรณ์

ชื่องานวิจัย	การแก้ปัญหาเด็กไม่รู้ค่าจำนวนและตัวเลขโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวลดาวัลย์ ก้อนคำ
กลุ่มสาระการเรียนรู้	ปฐมวัย

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหาเด็กไม่รู้ค่าจำนวนและตัวเลขโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กนักเรียนชั้นอนุบาล 3/1 จำนวน 22 คน ในปีการศึกษา 2566 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือในการวิจัยที่พัฒนาขึ้นเองดังนี้ โดยใช้เกมการศึกษา จำนวน 4 เกม ได้แก่ เกมนับและเรียงลำดับตัวเลข เกมไม้ไอศกรีมนับเลข เกมวงล้อจับคู่ตัวเลขและเกมบิงโก ตัวเลข

ผลการวิจัยพบว่า จากการศึกษาและวิเคราะห์การแก้ปัญหาเด็กไม่รู้ค่าจำนวนและตัวเลขโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา หลังการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาจำนวน 4 เกม เด็กสามารถนับเลข 1-10 ได้ รู้จักตัวเลขและรู้ค่าจำนวนของตัวเลข 1-10 ได้มากขึ้น

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การแก้ปัญหาเด็กไม่รู้ค่าจำนวนและตัวเลขโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

จากการสังเกตการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3/1 ที่ผ่านมามีพบว่าเด็กส่วนมากยังไม่รู้จักตัวเลข การนับจำนวนและการรู้ค่าจำนวนของตัวเลข จึงทำให้ครูผู้สอนมีความสนใจที่จะหาแนวทางและวิธีการแก้ไขเพื่อให้เด็กมีความสนใจ เข้าใจ จดจำและสนุกกับการเรียนรู้เกี่ยวกับจำนวน ตัวเลข และการรู้ค่าจำนวนของตัวเลขได้ โดยเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกมการศึกษา

คณิตศาสตร์เป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมและพัฒนาพัฒนาการของเด็กให้เป็นไปตามวัย ทั้งด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา ซึ่งคณิตศาสตร์มีความจำเป็นต้องถูกส่งเสริมตั้งแต่วัยในช่วงปฐมวัย เนื่องจากคณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน คณิตศาสตร์มักถูกสอดแทรกและบูรณาการอยู่ในกิจกรรมประจำวันเสมอ หรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว ดังนั้นเด็กปฐมวัยมีความจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมและพัฒนาเกี่ยวกับการนับที่เป็นทักษะพื้นฐานทาง คณิตศาสตร์เพื่อให้เด็กสามารถเกิดความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ขั้นสูงต่อไป เกมการศึกษาเป็นเกมที่เล่นแล้วสามารถช่วยพัฒนาพัฒนาการด้านสติปัญญา เนื่องจากในระหว่าง การเล่นเกมการศึกษา เด็กจะได้สังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอด ซึ่งการใช้เกมการศึกษาประกอบกับการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการนับจำนวน ด้วยวิธีการเล่นเกมการศึกษา โดยการเล่นจะทำให้เด็กได้เป็นผู้มีประสบการณ์ตรง ได้ลงมือกระทำ และใช้ประสาทสัมผัสด้วยตนเอง

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เด็กรู้จักตัวเลขและบอกค่าจำนวนของตัวเลขได้
2. เพื่อให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจำนวนและตัวเลข

3. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ บัตรคำพยัญชนะไทย

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการรู้จักตัวเลข การรู้ค่าจำนวนของตัวเลขได้

4. กรอบแนวคิดในการวิจัย

ทราบผลของการแก้ปัญหาเด็กไม่รู้ค่าจำนวนและตัวเลขโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาของเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3/1 จำนวน 32 คน โรงเรียนอินทรมรรยอนุสรณ์ โดยได้ดำเนินการออกแบบกิจกรรมในรูปแบบที่หลากหลาย ได้แก่ การนับและเรียงลำดับตัวเลข การจับคู่รูปภาพกับตัวเลข การนับจำนวนสิ่งของ เกมบิงโกตัวเลข เป็นต้น จากการจัดกิจกรรมพบว่าเด็กรู้จัก 1-10 และรู้ค่าจำนวนของตัวเลขมากขึ้น สามารถนับจำนวนได้คล่องแคล่วและบอกจำนวนของสิ่งต่างๆได้

5. ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เด็กสามารถนับเลขได้คล่องแคล่วและรู้จักตัวเลขทั้งไทยและอารบิก
2. เด็กรู้ค่าของตัวเลข และบอกจำนวนสิ่งต่างๆที่นับได้
3. เด็กสนุกกับการเรียนรู้ตัวเลขผ่านการเล่นเกม

6. ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3/1 จำนวน 22 คน โรงเรียนอินทรมพริยอนุสรณ์ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2566
2. ขอบเขตเนื้อหาสาระ ได้แก่ การเรียนรู้เกี่ยวกับตัวเลข

7. วิธีการหรือนวัตกรรมที่ใช้

1. เกมการศึกษาจำนวน 4 เกม
2. เครื่องมือวัดผลและรวบรวมข้อมูล
 - เกมการศึกษาจำนวน 4 เกม
 - แบบประเมินก่อน – หลัง การจัดกิจกรรม
3. วิธีดำเนินการ

ระยะเวลาในการดำเนินงาน ระหว่างวันที่ 16 มิถุนายน 66 - 31 สิงหาคม 66

ตารางที่ 1 ตารางการดำเนินงาน

วัน / เดือน / ปี	รายการ
16 มิ.ย. 66	ศึกษาวิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวเลขของเด็ก
19 – 30 มิ.ย 66	- เขียนเค้าโครงวิจัยในชั้นเรียน - วิเคราะห์ปัญหาและรวบรวมปัญหา - ออกแบบและจัดทำสื่อเกมการศึกษาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมได้แก่ เกมนับและเรียงลำดับตัวเลข เกมไม้ไอศกรีมนับเลข เกมวงล้อจับคู่ตัวเลข และเกมบิงโกตัวเลข - จัดทำแบบทดสอบก่อนการจัดกิจกรรมและทำการทดสอบก่อนการจัดกิจกรรม
4 ก.ค. – 25 ส.ค. 66	จัดกิจกรรมเกมการศึกษา ดังนี้ 1. เกมนับและเรียงลำดับตัวเลข 2. เกมไม้ไอศกรีมนับเลข 3. เกมวงล้อจับคู่ตัวเลข 4. เกมบิงโกตัวเลข
28 ส.ค. 66	เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล
31 ส.ค. 66	สรุปและอภิปรายผล

8. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

- ได้วิเคราะห์ข้อมูล โดยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้
- วิเคราะห์ผลจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนการจัดกิจกรรม
- วิเคราะห์ผลจากคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรม

9. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการดำเนินงานในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้รู้จักตัวเลขและรู้ค่าจำนวนของตัวเลข ได้มีการประเมินพัฒนาการก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบผลการประเมิน จำนวน 22 คน โรงเรียนอินทรมุขวิทยานุสรณ์ เมื่อทำแบบทดสอบการรู้ค่าจำนวนของตัวเลขก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

ที่	ชื่อ - นามสกุล	ก่อน (10 คะแนน)	หลัง (10 คะแนน)
1	เด็กชายพีรธนธ์ อิมทองคำ	6	9
2	เด็กชายณัฐนันท์ พงศ์นิล	7	10
3	เด็กชายธนากร สุมา	5	7
4	เด็กหญิงสรลพร ปิยะไทยเสรี	6	8
5	เด็กหญิงรดา วิจิตร	6	10
6	เด็กหญิงณัฐธิดา ลูกคำ	5	9
7	เด็กชายนนทพัทธ์ เลื่อนลอยเลิศ	5	8
8	เด็กชายอรรถนันท พลจันทิก	4	7
9	เด็กชายปณณวิชญ์ พิมพ์แก้ว	5	9
10	เด็กชายวิริพล เกษแก้ว	5	7
11	เด็กหญิงปานมาศ ศิริมาตร	7	10
12	เด็กหญิงชุตติกาญจน์ ศรีสมุทร	6	9
13	เด็กหญิงปาณิสรา สุมา	6	9
14	เด็กชายอิทธิกร เป้าประทุม	5	8
15	เด็กหญิงปิยธิดา พรหมชาติ	5	8
16	เด็กชายนพรัตน์ ฐปทอง	5	7

ที่	ชื่อ - นามสกุล	ก่อน (10 คะแนน)	หลัง (10 คะแนน)
17	เด็กหญิงเกน	7	10
18	เด็กหญิงวริษฐา ทองอินทร์	7	10
19	เด็กหญิงรสิมา ศุภนาม	6	9
20	เด็กชายอุไรท์	6	10
21	เด็กชายศรัณย์ภัทร แซ่อุ่น	6	9
22	เด็กชายวีระชาติ งามขำ	6	8
คะแนนรวม		126	191
ร้อยละ		57.27	86.82

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์การแก้ปัญหาเด็กไม่รู้ค่าจำนวนและตัวเลขโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ของเด็กนักเรียนชั้นอนุบาล 3/1 จำนวน 22 คน โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา พบว่าเด็กรู้จักตัวเลข 1-10 และรู้ค่าจำนวนของตัวเลขมากขึ้น สามารถนับจำนวนได้คล่องแคล่วและบอกจำนวนของสิ่งต่างๆได้

ข้อคิดที่ได้จากการวิจัย

การแก้ปัญหาเด็กไม่รู้ค่าจำนวนและตัวเลขโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3/1 โรงเรียนอินทรมหรรณพสุรณธ์ ได้รับผลสำเร็จบรรลุตามจุดประสงค์และเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ ปัจจัยที่สำคัญ คือ ได้รับคำแนะนำจากผู้บริหาร ครูในสายชั้นอนุบาล และความร่วมมือในการทำกิจกรรมจากเด็กๆ ในการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ เพื่อการแก้ปัญหาเด็กไม่รู้ค่าจำนวนและตัวเลขโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อให้เด็กปฐมวัยมีทักษะพื้นฐานทางด้านคณิตศาสตร์และเป็นการปูพื้นฐานทางด้านคณิตศาสตร์ในการเรียนขั้นที่สูงต่อไปและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย

- การเรียนรู้ของเด็กในวัยนี้มีความสำคัญต่อการจดจำและเรียนรู้มาก ควรปฏิบัติกิจกรรมซ้ำๆบ่อยๆ จะส่งผลให้เด็กเกิดความมั่นใจในการเรียนจดจำสิ่งต่างๆได้ดีขึ้น
- ควรเลือกใช้เกมการศึกษาที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานการคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจ การสังเกต และการแก้ปัญหาต่างๆ

ภาคผนวก

- ภาพการจัดกิจกรรม
- สื่อประกอบการจัดกิจกรรม
- แผนการจัดประสบการณ์
- แบบประเมินก่อน-หลังการจัดกิจกรรม

รูปภาพการจัดกิจกรรม เกมนับและเรียงลำดับตัวเลข



รูปภาพการจัดกิจกรรม เกมไม้ไอศกรีมนับเลข



รูปภาพการจัดกิจกรรม เกมวงล้อจับคู่ตัวเลข



รูปภาพการจัดกิจกรรม เกมบิงโกตัวเลข



สื่อประกอบการจัดกิจกรรม



แบบทดสอบก่อน การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เรื่องการรู้ค่าจำนวนของตัวเลข

ชื่อ.....ชั้น อ.3/1 โรงเรียนอินทร์มพรรยอนุสรณ์

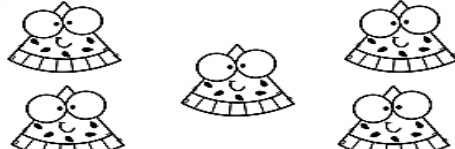
คำชี้แจง. ให้เด็กๆนับจำนวนรูปภาพและระบายสีตัวเลขในวงกลมให้ถูกต้อง (10 คะแนน)



3

2

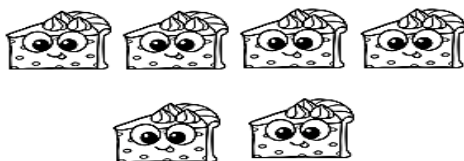
4



6

5

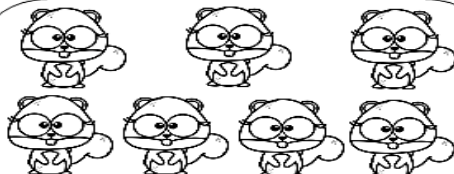
2



4

6

7



7

5

6



3

1

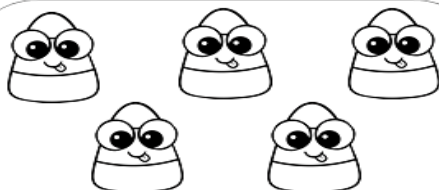
2



4

7

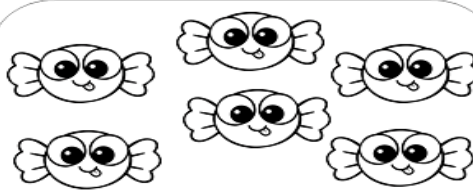
5



4

5

6



9

2

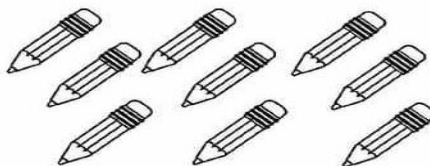
6



3

2

4



9

2

6

แบบทดสอบหลัง การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เรื่องการรู้ค่าจำนวนของตัวเลข

ชื่อ.....ชั้น อ.3/1 โรงเรียนอินทร์มพรรยอนุสรณ์

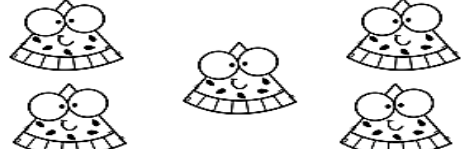
คำชี้แจง. ให้เด็กๆนับจำนวนรูปภาพและระบายสีตัวเลขในวงกลมให้ถูกต้อง (10 คะแนน)



3

2

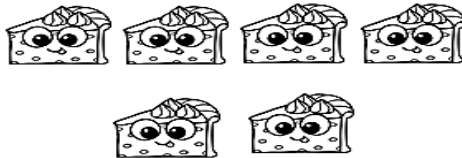
4



6

5

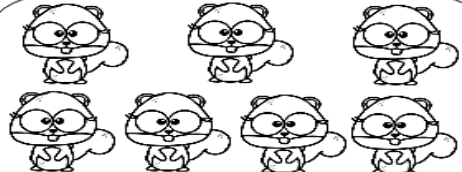
2



4

6

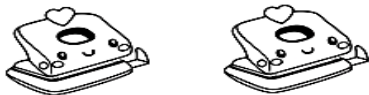
7



7

5

6



3

1

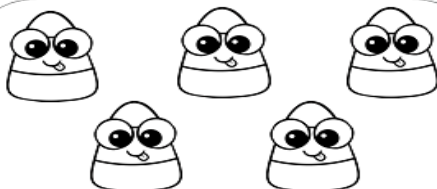
2



4

7

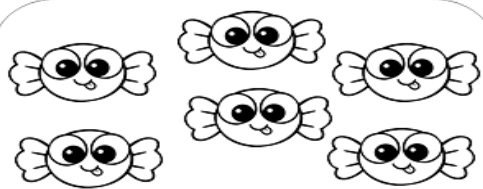
5



4

5

6



9

2

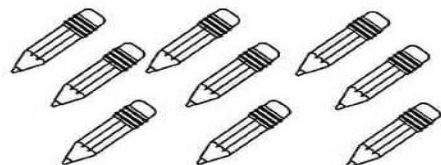
6



3

2

4



9

2

6