

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาทักษะการคิดคำนวณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกม Kahoot
ชื่อผู้วิจัย : นางสาวฉัตรกร สงพัฒน์แก้ว
ปีการศึกษา : 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดคำนวณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการใช้เกม Kahoot โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 52 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีสอนโดยการใช้เกม Kahoot (2) แบบทดสอบทักษะการคิดคำนวณ

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่านักเรียนร้อยละ 90 สามารถคำนวณเลขได้แม่นยำมากยิ่งขึ้น หลังจากได้เล่นเกม Kahoot การคูณและการหารระยะหนึ่ง และนักเรียนร้อยละ 10 ยังมีปัญหาการคิดคำนวณไม่คล่อง เพื่อพัฒนาการคิดคำนวณครูผู้สอนได้สอนเสริมในช่วงคาบพัก และฝึกให้นักเรียนได้ลองคำนวณ และทำด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดทักษะการคิดคำนวณ เมื่อนักเรียนสามารถคิดได้คล่องและถูกต้องแล้ว ก็ให้นักเรียนเหล่านี้ก็มาเล่นเกม Kahoot การคูณและการหารพร้อมเพื่อนๆในห้องได้ ซึ่งทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการตอบ เพราะรูปแบบเกมเป็นการแข่งขันที่มีต้องเลือกคำตอบที่ถูกต้องและรวดเร็ว เพื่อจัดอันดับในการแข่งขัน และเล่นเกม Kahoot การคูณและการหาร นอกจากจะช่วยพัฒนาเรื่องการคูณและหารเลข และยังช่วยให้ผู้เรียนนั้นมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ และเรียนคณิตศาสตร์ได้อย่างมีความสุข