



นวัตกรรมการศึกษา

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ PLAY Model

ด้วยกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหา
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านป่าเสรา



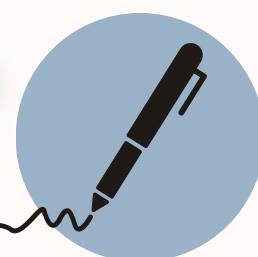
นางศุกลักษณ์ ปุริมา
ครูชำนาญการ
โรงเรียนบ้านป่าเสรา



ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบัน นโยบาย สพฐ. และยุทธศาสตร์ชาติ เน้นให้ผู้เรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก แต่จากการเก็บข้อมูลพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในปีการศึกษา 2568 ผู้เรียนส่วนใหญ่ขาดความเข้าใจในการเขียนประโยคสัญลักษณ์ของโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ และไม่กล้าแสดงออก

ข้าพเจ้าจึงเกิดแนวคิดในการพัฒนาเกมคณิตศาสตร์ขึ้น เพื่อพัฒนาทักษะด้านการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ และเพื่อให้การเรียนรู้เรื่องโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ง่ายและสนุกขึ้น



วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ "Play Model" ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ เพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านป่าเสรา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. เพื่อประเมินทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านป่าเสรา
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านป่าเสรา ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้ "Play Model" ด้วยกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านป่าเสรา ที่มีต่อการเรียนรู้ของการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ "Play Model" ด้วยกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ เพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์



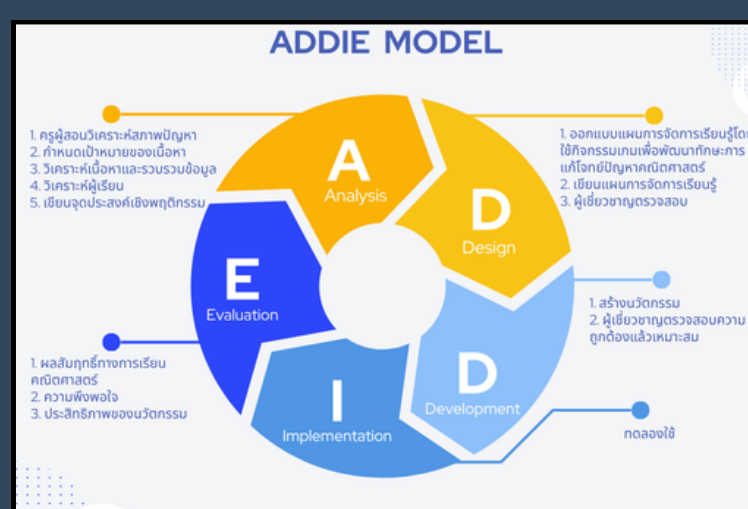
ขอบเขตการศึกษา

1. กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2/2568 จำนวน 79 คน
2. เนื้อหา คือ การแก้โจทย์ปัญหาการบวก-การลบ และการเขียนประโยคสัญลักษณ์

กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม



รูปแบบกระบวนการสอน



กระบวนการการสร้างกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์

ผลการใช้นวัตกรรม

1. ผลพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ "Play Model" ด้วยกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ พบว่าการเรียนรู้เชิงรุกช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและความเข้าใจในเนื้อหาของผู้เรียน / ด้านประสิทธิภาพของนวัตกรรม (E1/E2) ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) = 96.43 ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) = 86.50
2. ผลการประเมินทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนจำนวน 79 คน (คิดเป็นร้อยละ 93.04)
3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนรู้ "Play Model" ด้วยกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน (Mean = 15.65) สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน (Mean = 9.51)
4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ของการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ "PLAY Model" ด้วยกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ พบว่านักเรียนโดยรวมมีความพึงพอใจและเห็นว่าการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.90, S.D. 0.22) ซึ่งบ่งชี้ว่านักเรียนเกือบทุกคนเห็นพ้องต้องกันว่ากิจกรรมเหล่านี้ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุก อยากเรียนรู้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์มากขึ้น ได้เรียน ได้เล่นอย่างมีความสุข

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ด้านผู้เรียน : ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ เสริมสร้างความมั่นใจ สร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียน

ด้านครูผู้สอน : มีเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงสำหรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนได้พัฒนาตนเองผ่านกระบวนการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมอย่างเป็นระบบ ทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่และมีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice)

ด้านสถานศึกษา : สถานศึกษาได้แนวปฏิบัติที่ดีและสามารถขยายผลไปยังบริบทอื่น

ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรม



"รูปแบบการเรียนรู้ PLAY MODEL ด้วยกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์"