



เพื่อพัฒนากิจกรรมการคูณและการท่องสูตรคูณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/7

ผู้จัดทำ: นางสาวณัฐกานต์ ตากองแก้ว | **หน่วยงาน/สังกัด:** โรงเรียนบ้านสันคำแพง

- **ปัญหาที่พบ:** นักเรียนชั้น ป.2/7 กลุ่มเครื่องความหมายของการคูณ จำสูตรคูณไม่ได้ นึกคำตอบช้า ท่องสูตรคูณแบบนกแก้วนกทองโดยไม่เข้าใจแนวคิด "การบวกเพิ่มครั้งละเท่าๆ กัน" ส่งผลให้กลัววิชาคณิตศาสตร์
- **เหตุผลในการพัฒนา:** การคูณเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญ หากไม่แม่นยำจะกระทบต่อการเรียนเรื่องการหาร เศษส่วน และโจทย์ปัญหาในระดับชั้นที่สูงขึ้น
- **ความจำเป็นและคุณค่า:** การนำ **Gamification** ร่วมกับ **Active Chanting (ท่องจังหวะ/เคลื่อนไหว)** ช่วยเปลี่ยนการเรียนรู้ให้สนุก ลดความกดดัน และกระตุ้นความจำระยะยาว (Long-term Memory)

- เพื่อพัฒนาทักษะการคูณและความแม่นยำในการท่องสูตรคูณ (แม่ 2 - แม่ 9) ของนักเรียนชั้น ป.2/7
- เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการคูณ ก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม
- เพื่อศึกษาเจตคติและความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

Gamification **Brain-Based Learning (BBL)** **PDCA**



- **กลุ่มเป้าหมาย:** นักเรียนชั้น ป.2/7 โรงเรียนบ้านสันกำแพง
- **ระยะเวลา:** สิงหาคม 2569
- **เครื่องมือ/สื่อนวัตกรรม:**
 - **ชุดโมดโม้การคูณ:** ชิ้นส่วนสีสันสดใส เชื่อมโยง "โจกย" "รูปภาพกลุ่ม" และ "ผลคูณ"
 - **บทเพลง/ตารางจ้งหะ:** กิจกรรมท่องสูตรคูณประกอบจ้งหะตบมือ/ตบโต๊ะ
 - แบบทดสอบวัดทักษะการคูณ (Pre-test & Post-test)
- **ขั้นตอนการดำเนินงาน:**
 1. **ขั้นเตรียม:** ทดสอบ Pre-test ความรู้พื้นฐาน
 2. **ขั้นจัดกิจกรรม:** Rhythm & Chant (5 นาที) + Domino Challenge
 3. **ขั้นประเมินผล:** ทดสอบ Post-test และประเมินความพึงพอใจ

- **ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น:** นักเรียนชั้น ป.2/7 มีความคล่องแคล่วในการท่องสูตรคูณ และหาผลคูณได้ถูกต้องรวดเร็วขึ้น
- **ข้อมูลเชิงสถิติ:** คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (Post-test) สูงกว่าก่อนเรียน (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญ

คะแนนเฉลี่ย Post-test

45%

88%

BEFORE

เด็กเครียด ลังเลในการตอบ นึกคำ
ตอบช้า

AFTER

เด็กแย่งกันต่อโดมิโน ด้วยรอยยิ้มและ
ความมั่นใจ

- **สิ่งใหม่ที่แตกต่างกัน:** ผสมผสานทั้ง **"ข้อความโภภะ"** **"ภาพกลุ่มจำนวน"** และ **"ผลคูณ"** ทำให้นักเรียนเห็นภาพความหมาย ไม่ใช่แค่จำตัวเลข
- **จุดแข็ง:** กระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการสัมผัสและเคลื่อนไหว (Kinesthetic Learning) พร้อมสร้างปฏิสัมพันธ์ในกลุ่ม
- **ปัจจัยแห่งความสำเร็จ:** รูปแบบเกมที่ท้าทายเหมาะกับวัย ป.2 และบรรยากาศการเรียนรู้ที่ไม่กดดัน

- **ประโยชน์ที่เกิดขึ้น:** ลดความกลัววิชาคณิตศาสตร์ เพิ่มความมั่นใจในการคิดเลข และฝึกวินัยการทำงานร่วมกัน
- **การขยายผล:** ขยายผลไปยังห้องเรียน ป.2 อื่นๆ ในโรงเรียนบ้านสันกำแพง หรือปรับใช้กับเรื่องการหาร
- **ความยั่งยืน:** จัดทำเป็น "มุมเกมคณิตศาสตร์ประจำห้องเรียน" ให้ฝึกซ้อมช่วงพักกลางวันได้ตลอดปี

- **สรุป:** นวัตกรรม "โตมิโมสุตรคุณรรษา" ช่วยแก้ปัญหาการท่องสูตรคูณและหาผลคูณของนักเรียนชั้น ป.2/7 ได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่าน Play-based Learning
- **ข้อเสนอแนะในอนาคต:** ควรพัฒนาเป็นเกมโตมิโมออนไลน์ หรือแอปพลิเคชันคณิตศาสตร์ เพื่อให้นักเรียนนำไปฝึกซ้อมต่อที่บ้านร่วมกับผู้ปกครอง



สแกนเพื่ออ่านรายละเอียดเพิ่มเติม