

ชื่อเรื่อง ความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา

ผู้วิจัย บรรจบ ยศคำธร ปริญญา ค.ม. (การศึกษาพิเศษ)

กรรมการที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ สิมมาทัน ประธานกรรมการ  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวรรณ ศรีวาปี กรรมการ  
อาจารย์ธีระนัน เสนาจักร กรรมการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2551

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาระดับความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา ศึกษาดัชนีประสิทธิผลการจัดการเรียนรู้ในการจำตัวเลขตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา เปรียบเทียบความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ และศึกษาความคงทนในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการจำตัวเลข กำลังเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 และอนุบาลปีที่ 2 อายุ 4-6½ ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนบ้านหนองคู สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 จำนวน 8 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เกมการศึกษา แบบฝึกหัด และแบบประเมินการจำตัวเลข ใช้เวลาในการทดลอง 14 วัน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในระดับดีมาก

2. คำนีประสิทธิผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา มีค่าเท่ากับ 0.734 คิดเป็นร้อยละ 73.40

3. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ความคงทนในการจำตัวเลขของเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการมีปัญหาทางการเรียนรู้ระดับปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษา หลังได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษา ผ่านไป 2 สัปดาห์ คะแนนเฉลี่ย 15.00 คิดเป็นร้อยละ 75.00 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความคงทนในการจำตัวเลข



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

**LE: Numerical Recognition Abilities of children at-Risk of Learning Disabilities**  
through Use of Educational Games

**THOR: Bunjob Yoskumthon DEGREE: M.Ed. (Special Education)**

**ISORS: Asst. Prof. Prawit Simmatun**

Asst. Prof. Kanokwan Sriwapee

Miss Jeeranan Senajak

Chairman

Committee

Committee

**RAJABHAT MAHA SARAKHAM UNIVERSITY, 2008**

### **ABSTRACT**

The objectives of this research were 1) to study numerical recognition abilities of young children at-risk of learning problems through educational games, 2) to study effectiveness index of lesson plans for learning numerical recognition of young children who are at-risk of learning disabilities through educational games, 3) to compare their abilities on numerical recognition before and after learning educational games, and 4) to study their retention on numerical recognition. The sample group consisted of 8 students at-risk of learning disabilities on numerical recognition, attending the first and second kindergarten classes with the age range of 4 - 6 ½ years old during the second semester of the academic year 2006 at Ban Nhongkoo School, Mahasarakham Educational Service Area 1 Office. Subjects were selected by using Purposive Sampling. The instruments used in the research were 14 lesson plans using educational games and exercises, and an evaluation form for numerical recognition. The total time spent on the experiment was 14 days. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation and t-test of hypothesis testing.

The results revealed the following:

1. The numerical recognition abilities of at-risk children developed through use of educational games were found at a very high level.
2. The effectiveness index of the lesson plans was 0.734 or 73.40 %.

3. The numerical recognition abilities of the children at-risk of learning disabilities acquired after use of the lesson plans were significantly higher at the .05 level.

4. Regarding retention of numerical recognition of the children who are at-risk of learning disabilities through use of educational games, it was found that the average retention after 2 weeks was 15.00 or 75.00%. This showed that the students had retention of numerical recognition.



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY