

2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดประสบการณ์ การพัฒนาความพร้อมด้าน
คณิตศาสตร์โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีค่าเท่ากับ 0.7391 นั่นคือ
เด็กได้รับการพัฒนามีประสบการณ์เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 73.91

3. เด็กมีพฤติกรรมต่อการจัดประสบการณ์การพัฒนาความพร้อมด้านคณิตศาสตร์
โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โดยภาพรวมมีพฤติกรรมอยู่ในระดับมาก



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

TITLE : The Development of Mathematical Readiness by Using Cognitive Games
for Kindergarten 1 Students

AUTHOR : Sirikan Konwimol **DEGREE :** M.Ed. (Curriculum and Instruction)

ADVISORS : Asst.Prof.Dr.Kridsana Samawatthana Chairman

Assoc.Prof.Dr.Tadsanee Nakunsong Committee

Rajabhat Maha sarakham University, 2015

ABSTRACT

The purpose of this research were 1) to develop experience managements by using cognitive games to development the mathematical readiness for kindergarten 1 students based on 80/80 standardized criteria efficiency, 2) to examine the effectiveness index of experience managements by using cognitive games, and 3) to study students' achievement on experience managements through use cognitive games to development the Mathematical readiness for kindergarten 1 students. The target students consisted of 20 kindergarten 1 students studying in the second semester of the academic year 2013 at Bung Ta Kai School, Loei Primary Educational Service Area Office 2. The instruments used in this research were 16 experience managements plans consist of vegetables, toys, flowers and fruits, 20 item mathematical readiness test, and the students' observable behavior. The statistics used in analyzing data for this research were percentages, mean, standard deviation and E_1/E_2

The results of this research are as follows :

1. The efficiency index of the experience managements on development of mathematical readiness by using cognitive games for kindergarten 1 students was 81.02/88.00, which was higher than standardized criteria of 80/80.

2. The effectiveness index of the experience managements on development of mathematical readiness by using cognitive games for kindergarten 1 students was 0.7391, which that the percentage was 73.91.

3. The students' behavior on development of mathematical readiness by using cognitive games for kindergarten 1 students was found at the high level.



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY