

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

คณิตศาสตร์เป็นศาสตร์ที่สำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะความรู้พื้นฐานในการดำรงชีวิตและมุ่งให้ผู้เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเน้นที่กระบวนการให้นักเรียนเกิดความคิดความเข้าใจ และฝึกให้ผู้เรียนรู้จักคิดพิจารณาอย่างมีเหตุผลตลอดจนสามารถนำไปประจําใช้เพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพในการจัดประสบการณ์ที่จะส่งเสริมให้เด็ก มีความสามารถทางด้านคณิตศาสตร์ จึงมีความสำคัญมากของเด็กปฐมวัยควรได้รับการส่งเสริม การเรียนรู้ทางความคิด ความมีเหตุผลมากกว่าผู้สอนที่เน้นทางวิชาการ เน้นการอ่านออกเขียนได้ หากผู้เรียนไม่มีความพร้อมย่อมเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียน โดยเฉพาะวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นนามธรรมทำให้การเรียนไม่ประสบผลสำเร็จ เกิดความท้อถอย ความสนใจน้อยลงและไม่ชอบเรียนวิชาคณิตศาสตร์ในที่สุด (จันทวี คุปตะวาทีน. 2548 : 120) ซึ่งในชีวิต ประจำวันของเด็กวัยก่อนประถมศึกษาจะต้องเกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์อยู่ตลอดเวลา นับตั้งแต่ตื่นนอนในตอนเช้าเด็ก รู้จักคำว่า “เช้า” ซึ่งเป็นคำบอกช่วงเวลา เมื่อจะแปร่งฟันเด็กจะต้องใช้การสังเกต เพื่อจำแนกให้ได้ว่าแปร่งสีฟันอันไหนเป็นของตน เด็กต้องสังเกตและจดจำตำแหน่งของสีของที่ต้องใช้ อยู่เป็นประจำนอกจากนี้เด็กต้องนับจำนวนสิ่งของ ของใช้ ความคิดเกี่ยวกับการเปรียบเทียบ จำนวนสิ่งของว่ากลุ่มใดมีจำนวนมากกว่ากลุ่มใดน้อยกว่าเป็น (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2550 ก : 616) ดังนั้นการฝึกให้เด็กเกิดทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เพราะหลักการทางคณิตศาสตร์จะทำให้เด็กรู้จักคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น รู้จักค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง สามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตประจำวันและเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในระดับต่อไปได้

การพัฒนาความพร้อมด้านคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการศึกษา ให้กับเด็กจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นและมีความ สำคัญมากของผู้ที่ให้การศึกษ ครูจึงเป็นบุคคลหนึ่งที่มีส่วนให้การศึกษา กับเด็กมากที่สุดในการจัดประสบการณ์ให้เด็ก เพราะครูสามารถกระตุ้นให้เด็กใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล โดยครูเป็นผู้ป้อนคำถามนำ เพื่อกระตุ้นให้เด็กคิดตามหลักของเพียเจต์ (Piaget) กล่าวไว้ว่าเด็กปฐมวัยมีพัฒนาการด้านสติปัญญาอยู่ในการคิดก่อนการปฏิบัติ (Preoperational

stage) ซึ่งกระบวนการคิดเชิงเหตุผลจะอยู่ในขั้นพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กที่เข้าสู่ขั้นพัฒนาการใกล้เกิดความคิดรวบยอดอย่างใช้เหตุผล (Intuitive thought) การเรียนคณิตศาสตร์จึงมีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดของมนุษย์ เพราะคณิตศาสตร์ทำให้มนุษย์ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ มีระเบียบแบบแผนสามารถวิเคราะห์ปัญหา และสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วนรอบคอบทำให้สามารถคาดการณ์วางแผน ตัดสินใจและแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (กรมวิชาการ, 2546 : 1) จากการศึกษาทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของนักการศึกษาหลาย ๆ ท่าน อาทิเช่น แนวคิดของเพียเจต์ (Piaget, 1982 ; อ้างถึงใน สิริมาภิญโญนัตตพงษ์, 2545 : 12) เป็นทฤษฎีที่มีหลักเกณฑ์แน่นอน สามารถนำมาจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความพร้อมให้เด็กได้อย่างเหมาะสมกับลำดับขั้นพัฒนาความสามารถทางสติปัญญาของเด็กแต่ละจัดในรูปของกิจกรรมบูรณาการผ่านการเล่น เพื่อให้เด็กเรียนรู้จากประสบ การณ์ตรง กิจกรรมสำหรับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่ควรนำมาใช้ได้แก่ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมเสรี กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมเกมการศึกษา สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนาความพร้อมด้านคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการศึกษา

หลักการสำคัญในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็กวัย 3 – 5 ปี หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ต้องยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูควบคู่ไปกับการให้การศึกษา โดยคำนึงถึงความสนใจและความต้องการของเด็กทุกคนทั้งเด็กปกติ และเด็กที่มีความ สามารถพิเศษ ตลอดจนเด็กที่มีความพร่องทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งการสื่อสารและการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทุกด้านอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย บูรณาการผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เน้นประสบการณ์ตรง โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าให้เหมาะสมกับวัย และความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้เด็กวัยนี้มีโอกาส ได้สำรวจ เล่น ทดลอง ค้นพบด้วยตนเอง ได้มีโอกาสคิดแก้ปัญหา เลือกดัด สิ้นใจใช้ภาษา สื่อความหมาย คิดริเริ่มสร้างสรรค์ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข ผู้รับผิดชอบจึงมีหน้าที่ในการอบรมเลี้ยงดูและจัดประสบการณ์ให้เด็กได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ ส่งเสริมให้เด็กสังเกต สำรวจ สร้างสรรค์ และยิ่งเด็กมีความกระตือรือร้นยิ่งทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ผู้รับผิดชอบจึงต้องส่งเสริม สนับสนุน ให้ความรัก ความเข้าใจ ความเอาใจใส่เด็กวัยนี้เป็นพิเศษ เพราะจะเป็นพื้นฐานที่จะช่วยเตรียมความพร้อมให้เด็กประสบความสำเร็จในการเรียนและและในชีวิตของเด็กต่อไป การจัดการศึกษาระดับปฐมวัยนับว่าเป็นการศึกษาในระดับรากฐานของชีวิต การเตรียมเด็กให้มีความพร้อมและพัฒนาตาม

วัยและศักยภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้เกี่ยวข้องจะต้องทราบ และเพื่อให้เด็กมีสภาพเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ และสามารถศึกษาในระดับที่สูงขึ้นไปได้อย่างมีความสุขตามความต้องการ และสนใจอันจะทำให้เกิดความเข้มแข็งของประชากรในการพัฒนา และสืบสานวัฒนธรรมที่ดีงามของชาติต่อไปในอนาคต (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2550 ข : คำนำ)

ปัญหาของเด็กปฐมวัย ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนบ้านบึงตาข่าย คือเด็กเป็นวัยแห่งการเริ่มต้นของการเข้าเรียนในโรงเรียน นักเรียนจึงไม่มีประสบการณ์ ไม่มีระเบียบวินัย และความรับผิดชอบ ครูปฐมวัยจึงเป็นผู้ที่จะต้องจัดประสบการณ์ให้เด็กได้เรียนรู้ โดยผ่านการเรียนปนเล่น การเล่นของเด็ก วัยนี้คือการเรียนรู้ ครูจึงต้องมีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรมประสบการณ์เพื่อให้เด็กมีการพัฒนาเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นพื้นฐานของการพัฒนาการสังเกต การจำแนกและการเปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับ จากข้อมูลผลการประเมินภายนอกรอบสอง ปี พ.ศ. 2549-2553 (การศึกษาระดับปฐมวัย) โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 2 ยังขาดความสามารถและทักษะทางสติปัญญา และในโรงเรียนมาตรฐานที่ 4 คือเด็กสามารถ คิดแก้ปัญหาและคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ผลการประเมินได้ 2.44 ซึ่งอยู่ในระดับพอใช้มาตรฐานที่ 5 เด็กมีความรู้และทักษะเบื้องต้น ผลการประเมินได้ 2.54 ซึ่งอยู่ในระดับ พอใช้ (โรงเรียนบ้านบึงตาข่าย. 2551 : 15) ซึ่งหมายถึง เด็กปฐมวัยยังขาดความพร้อมและทักษะด้านสติปัญญา

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัย จึงตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาและสนใจที่จะพัฒนาความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โดยยึดประสบการณ์สำคัญที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาด้านสติปัญญาที่กำหนดไว้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ในทักษะพื้นฐานด้านคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีความพร้อมที่จะเรียนและเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ให้สามารถที่จะเรียนในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 อย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพสูงยิ่งขึ้นต่อไป

คำถามการวิจัย

การจัดประสบการณ์ โดยใช้เกมการศึกษา จะพัฒนาความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ สำหรับชั้นอนุบาลปีที่ 1 เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดประสบการณ์ โดยใช้เกมการศึกษา ในการพัฒนาความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดประสบการณ์ โดยใช้เกมการศึกษา
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนต่อการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา ในการพัฒนาความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1

สมมติฐานการวิจัย

การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา ในการพัฒนาความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

ขอบเขตการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนบ้านบึงตาข่าย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาเลย เขต 2 จำนวน 20 คน

2. ตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา ในการพัฒนาความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีทักษะ 4 ด้านประกอบด้วย

2.2.1 ทักษะการจับคู่

2.2.2 ทักษะการจัดหมวดหมู่

2.2.3 ทักษะการเปรียบเทียบ

2.2.4 ทักษะการเรียงลำดับ

2.3 พฤติกรรมการเรียนรู้ต่อการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา ในการพัฒนาความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย เพื่อพัฒนาความพร้อมคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ในกิจกรรมเกมการศึกษา โรงเรียนบ้านบึงตาข่าย ประกอบด้วยความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ จำนวน 4 ด้าน มีจำนวน 16 เกม ดังนี้

3.1 เกมการจับคู่

3.1.1 เกมการจับคู่ผักที่มีจำนวนเท่ากัน

3.1.2 เกมการจับคู่ของเล่นของใช้ที่มีจำนวนเท่ากัน

3.1.3 เกมการจับคู่ดอกไม้ที่มีจำนวนเท่ากัน

3.1.4 เกมการจับคู่ผลไม้ที่มีจำนวนเท่ากัน

3.2 เกมการจัดหมวดหมู่

3.2.1 เกมการจัดหมวดหมู่ผักที่มีรูปทรงเดียวกัน

3.2.2 เกมการจัดหมวดหมู่ของเล่นของใช้ที่มีรูปทรงเดียวกัน

3.2.3 เกมการจัดหมวดหมู่ดอกไม้ที่มีขนาดเท่ากัน

3.2.4 เกมการจัดหมวดหมู่ผลไม้ที่มีน้ำหนักมาก-น้ำหนักน้อย

3.3 เกมการเปรียบเทียบ

3.3.1 เกมการเปรียบเทียบผักที่มีจำนวนมากขึ้น, น้อยมาก

3.3.2 เกมการเปรียบเทียบของเล่นของใช้ที่มีขนาดใหญ่กว่า, เล็กกว่า

3.3.3 เกมการเปรียบเทียบดอกไม้ที่มีขนาดเท่ากัน

3.3.4 เกมการเปรียบเทียบผลไม้ที่มีน้ำหนักมาก, น้ำหนักน้อย

3.4 เกมการเรียงลำดับ

3.4.1 เกมการเรียงลำดับผักที่มีขนาดเล็กไปหาใหญ่-ใหญ่ไปหาเล็ก

3.4.2 เกมการเรียงลำดับของเล่นของใช้ที่มีขนาดยาวไปหาสั้น, สั้นไปหายาว

3.4.3 เกมการเรียงลำดับดอกไม้ที่มีขนาดใหญ่ไปหาเล็ก-เล็กไปหาใหญ่

3.4.4 เกมการเรียงลำดับผลไม้ที่มีขนาดผลใหญ่ไปหาผลเล็ก, ผลเล็กไปหาผล

ใหญ่

4. ระยะเวลาในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งจัดทำในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 20 นาที ในช่วงกิจกรรมเกมการศึกษา รวมทั้งสิ้น 16 ครั้ง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ หมายถึง ความสามารถเบื้องต้นที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ด้านคณิตศาสตร์ในชั้นที่สูงขึ้น ความพร้อมด้านคณิตศาสตร์เด็กควรได้รับการจัดประสบการณ์ในการเล่นปนเรียนในด้านการจับคู่ การสังเกต การจำแนกเปรียบเทียบรูปร่างขนาด สิ่งที่เหมือนและแตกต่างกัน การจัดหมวดหมู่สิ่งของ และการเรียงลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ

2. เกมการศึกษา หมายถึง เกมคณิตศาสตร์ที่จำแนกสิ่งต่าง ๆ ตามลักษณะของรูปร่างขนาด และสี สามารถวัดได้จากการเล่นเกมประเภทต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความรู้ เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนและพัฒนาความพร้อมให้เต็มศักยภาพ เป็นสื่อประกอบการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัย ดัดแปลงมาจากเกมการศึกษาตามหน่วยการเรียนรู้ในแผนการจัดประสบการณ์ ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ได้แก่ เกมจับคู่ เกมจัดหมวดหมู่ เกมเปรียบเทียบ เกมเรียงลำดับ

3. การพัฒนาความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ หมายถึง ความสามารถที่เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยจำแนกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

3.1 ทักษะการจับคู่ หมายถึง ความสามารถที่ได้จากการประเมินผลการเรียนรู้ของเด็กในด้านการจับคู่จำนวนที่เท่ากัน ซึ่งประเมินได้จากแบบประเมิน ชุดที่ 1

3.2 ทักษะการจัดหมวดหมู่ หมายถึง ความสามารถที่ได้จากการประเมินผลการเรียนรู้ของเด็กในด้านการจัดหมวดหมู่สิ่งของที่มีขนาดเท่ากัน กลุ่มรูปทรงเดียวกันซึ่งประเมินได้จากแบบประเมิน ชุดที่ 2

3.3 ทักษะการเปรียบเทียบ หมายถึง ความสามารถที่ได้จากการประเมินผลการเรียนรู้ของเด็กในด้านการเปรียบเทียบ จำนวนสูง – ต่ำ, ต่ำ – สูง, มาก – น้อย, น้อย – มาก, หนักกว่า – เบากว่า, ใหญ่ – เล็ก, เล็ก – ใหญ่ ซึ่งประเมินได้จากแบบประเมิน ชุดที่ 3

3.4 ทักษะการเรียงลำดับ หมายถึง ความสามารถที่ได้จากการประเมินผลการเรียนรู้ของเด็กในด้านการเรียงลำดับจากเล็ก – ใหญ่, ใหญ่ – เล็ก, สั้น – ยาว, ยาว – สั้น ซึ่งประเมินได้จากแบบประเมิน ชุดที่ 4

4. การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา หมายถึง แนวทางในการจัดประสบการณ์เพื่อช่วยให้เด็กได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ มุ่งเน้นให้นักเรียนได้พัฒนาด้านสติปัญญา ทักษะการเรียนรู้ ฝึกการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม กิจกรรมที่จัดขึ้นให้เด็ก ได้มีโอกาส พัง คิด สังเกต พุด ทดสอบ แก้ปัญหา ใช้เหตุผลโดยใช้เกมจำนวน 4 เรื่อง (หน่วยที่ 1-4) จำนวน 16 แผน แต่ละแผนมีขั้นตอนการสอน ดังนี้

5. ประสิทธิภาพ หมายถึง คุณภาพของการจัดประสบการณ์ โดยใช้เกม ที่สร้างขึ้น กระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ แล้วแสดงออกถึงความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถ ซึ่งเป็นไปตามที่กำหนดไว้เพียงใด ประกอบด้วย

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของเด็กทุกคน ที่ได้จากการวัดหรือประเมินผล ระหว่างเรียนโดยใช้เกม

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของเด็กทุกคน ที่ได้จากการวัด ด้วยแบบประเมินความพร้อมด้านคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1

6. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าของตัวเลขที่แสดงความก้าวหน้าจากการจัดกิจกรรม การพัฒนาความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โดยจากคะแนนทดสอบก่อนจัดประสบการณ์กับคะแนนทดสอบหลังจัดประสบการณ์และคะแนนเต็ม โดยถือเกณฑ์ 0.50 ขึ้นไป

7. พฤติกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การแสดงออกหรือการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียน ขณะมอบหมายให้ทำงาน วัดโดยการใช้แบบสังเกตพฤติกรรมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ของนักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีรายละเอียดของพฤติกรรมดังนี้

7.1 เกมการจับคู่ หมายถึง ความพร้อมด้านคณิตศาสตร์การจับคู่จำนวนเท่ากัน

7.2 เกมการจัดหมวดหมู่ หมายถึง ความพร้อมในการแยกแยะสิ่งของที่เป็นขนาดเดียวกันและกลุ่มรูปทรงเดียวกัน

7.3 เกมการเปรียบเทียบ หมายถึง ความพร้อมขนาดเล็กขนาดใหญ่ น้ำหนักน้อย น้ำหนักมาก, ความยาว, สั้น ความสูง – ต่ำ, ต่ำ – สูง, มาก – น้อย, น้อย – มาก, หนักกว่า – เบากว่า, ใหญ่ – เล็ก, เล็ก – ใหญ่

7.4 เกมการเรียงลำดับ หมายถึง ความพร้อมด้านการเรียงลำดับจากเล็ก – ใหญ่, ใหญ่ – เล็ก, สั้น – ยาว, ยาว – สั้น จำนวนน้อยไปหามาก มากไปหาน้อย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การจัดประสบการณ์ การพัฒนาความพร้อมโดยใช้เกมการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมต่อการจัดประสบการณ์ ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข

2. ได้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา เพื่อพัฒนาความพร้อมด้านคณิตศาสตร์ และพัฒนาทักษะอื่น

3. ได้เสริมสร้างพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน และการเตรียมความพร้อมของนักเรียนในการที่จะเรียนในชั้นสูงขึ้นไป



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY