

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ	การใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
ผู้เขียน	นางเพ็ญพร เสระทอง
ปริญญา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การศึกษาพิเศษ)
อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีระพงษ์ แสง-ชูโต

### บทคัดย่อ

การค้นคว้าแบบอิสระครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ กรณีศึกษาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนเพศชายที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน 1 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนบ้านทุ่งหลุก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา เป็นแผนการสอน การใช้เกม จำนวน 16 แผน และเกมการฝึก จำนวน 15 กิจกรรม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลพัฒนาการด้านความสามารถทางคณิตศาสตร์

ผลการศึกษาพบว่า

1. หลังการใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ การบวก การลบ การแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ มีคะแนนสูงขึ้นร้อยละ 72.72
2. พฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกในขณะที่เรียน โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ได้แก่ ให้ความร่วมมือและสามารถทำกิจกรรมได้อย่างมีความสุขและสนุกสนาน ยอมรับในกติกาการเล่น สามารถตอบคำถามได้ตรงประเด็นและซักถามเมื่อมีข้อสงสัย

**Independent Study Title** Use of Games to Develop Mathematics Achievement  
of Students with Learning Disabilities

**Author** Mrs. Phenporn Sarathong

**Degree** Master of Education (Special Education)

**Independent Study Advisor** Asst. Prof. Dr. Virapong Saeng-Xuto

### ABSTRACT

The purpose of this independent study was aimed to investigate the results of the use of educational games to develop the mathematical achievements for the student with learning disability. The LD student was a boy Prathom Suksa 4 studying the second of the academic year of 2006 at Ban Tung Luk School, Educational Region Office 3. The research instruments consisted of the 15 lesson plans with 16 games which their content were adding and subtracting problem, and, the multiple choices test on mathematical achievement. All instruments were validated for the appropriately and feasibility. The data collection were achievement testing and observation. The data were analyzed by percentage.

The results were as followed;

1. After the use of games to develop mathematics achievement in adding and subtracting, increased the scores at the percentage of 72.72.
2. The student had participation, fun, following the runic, and asking and answering the questions during his study.