

หัวข้อวิจัย การใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนห้องเรียน  
ห้วยหลวง ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดอุดรธานี

ผู้ดำเนินการวิจัย นายสุวิทย์ อัญรปัญญา

หน่วยงาน ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดอุดรธานี

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนห้องเรียน  
ห้วยหลวง ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดอุดรธานี ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเพื่อพัฒนาทักษะการ  
จับคู่รูปเหมือนของนักเรียนห้องเรียนห้วยหลวง ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดอุดรธานี จำนวน ๔ คน  
ปีการศึกษา ๒๕๖๒ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาประเมินความสามารถใน  
การจับคู่รูปเหมือน โดยใช้เกมการศึกษา เกมจับคู่รูปทรง เกมจับคู่รูปผักผลไม้ เกมจับคู่รูปสัตว์  
แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในงานวิจัย การแจกแจงความถี่ ผลการวิจัยพบว่า

๑. นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การตัดสินในการพัฒนาทักษะการจับคู่รูปเหมือนของนักเรียนห้องเรียน  
ห้วยหลวง ตามที่กำหนดไว้จำนวน ๒ คน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การตัดสินในการพัฒนาทักษะการจับคู่รูป  
เหมือน จำนวน ๒ คน