

สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง "ผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 " มีสาระสำคัญ ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่องการวัดความยาวและการชั่ง
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่องการวัดความยาวและการชั่ง โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์

สมมุติฐานของการวิจัย

"นักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์ตามวิธีเรียนแบบปกติ"

ตัวอย่างประชากร

ตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลแพร่ สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดแพร่ อำเภอเมือง จังหวัดแพร่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2535 กลุ่มทดลองมีนักเรียนชาย 16 คน นักเรียนหญิง 14 คน รวม 30 คน กลุ่มควบคุมมีนักเรียนชาย 14 คน นักเรียนหญิง 16 คน รวม 30 คน ซึ่งตัวอย่างประชากรทั้ง 2 กลุ่ม มีความสามารถทางการเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ตารางวิเคราะห์เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เหมาะสมตามเกณฑ์ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น เพื่อคัดเลือกเกมการละเล่นพื้นบ้านไทย จำนวน 180 ชนิด ที่มีความเหมาะสมมาใช้เป็นเครื่องมือทดลอง โดยใช้เกณฑ์ 5 ข้อ ที่ผู้วิจัย กำหนดขึ้น ได้เกมการละเล่นที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 71 ชนิด ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 109 ชนิด
2. ตารางวิเคราะห์คุณลักษณะของเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์เกี่ยวกับการวัดความยาวและการชั่ง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัย วิเคราะห์โดยกำหนดรายละเอียดของการวัดความยาวและการชั่ง แล้วคัดเลือกเกมการละเล่นพื้นบ้านไทย ที่มีคะแนนสูงสุด หรือผ่านเกณฑ์ 2 ข้อที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นมาอย่างละ 6 ชนิด รวมทั้งสิ้น 12 ชนิด แล้วนำมาประยุกต์ เพื่อใช้ประกอบในแผนการสอนกลุ่มทดลอง 12 แผน
3. แผนการสอนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์และแผนการสอนคณิตศาสตร์ตามวิธีเรียนแบบปกติ ใช้เนื้อหาเรื่องการวัดความยาวและการชั่งตามหลักสูตรคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) โดยนำเนื้อหาแบ่งเป็นหน่วยย่อย ทั้งหมด 12 หน่วย เขียนเป็นแผนการสอนสำหรับนักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ จำนวน 12 แผน และแผนการสอนสำหรับนักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์ตามวิธีเรียนแบบปกติ จำนวน 12 แผน
4. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 28 ข้อและแบบทดสอบที่ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ จำนวน 12 ข้อ รวม 40 ข้อ มีค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยง .78
5. แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจต่อการเรียนคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ จำนวน 10 ข้อ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ดำเนินการวิเคราะห์เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่รวบรวมมา 180 ชนิด คัดเลือกเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่เหมาะสมตามเกณฑ์ได้ 71 ชนิด แล้วนำมาวิเคราะห์หาคุณลักษณะของเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์เกี่ยวกับการวัดความยาว

และการชั่งของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พิจารณาเลือกเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์เกี่ยวกับการวัดความยาวและการชั่งที่มีคะแนนสูงสุดหรือผ่านเกณฑ์ 2 ข้อ ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นมาอย่างละ 6 ชนิด รวมทั้งสิ้น 12 ชนิด

2. ทดลองสอนคณิตศาสตร์กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยกลุ่มทดลองเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์และกลุ่มควบคุมเรียนคณิตศาสตร์ตามวิธีเรียนปกติตามแผนการสอน 12 แผน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นด้วยตนเองทั้งสองกลุ่ม จำนวนนักเรียนกลุ่มละ 30 คน ในเวลาเรียนปกติ ใช้เวลาในการสอน 6 สัปดาห์ จำนวน 36 คาบ คาบละ 20 นาที

3. เมื่อทดลองสอนครบตามกำหนดแล้ว ให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ และให้นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ทำแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจต่อการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเรื่อง ผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ระหว่างนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์กับนักเรียนที่เรียนตามวิธีเรียนแบบปกติ โดยการทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการเรียนคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ด้วยการหาค่าเฉลี่ย และแปลความตามเกณฑ์ที่กำหนด

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย สรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ สูงกว่านักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์ตามวิธีเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์มีความพึงพอใจต่อการเรียนคณิตศาสตร์ โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ทุกรายการ

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์ตามวิธีเรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แสดงว่า การเรียนโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ในการดำเนินการสอนโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ ผู้วิจัยได้นำเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยซึ่งเป็นการเล่นอย่างหนึ่งที่เป็นมรดกตกทอดกันมา แต่ปัจจุบันการเล่นเหล่านี้ได้รับความนิยมน้อยลง และนับวันจะสูญหายไป เพราะการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมในปัจจุบัน ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความจำเป็นในการอนุรักษ์วัฒนธรรมประจำชาติ จึงได้นำเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยมาประยุกต์ใช้ในการเรียนคณิตศาสตร์ โดยผู้วิจัยได้รวบรวมเกมการละเล่นพื้นบ้านไทย จำนวน 180 ชนิด และคัดเลือกเกมการละเล่นที่เหมาะสมกับวัยพัฒนาการด้านร่างกาย สติปัญญา ส่งเสริมคุณธรรมและสามารถนำไปใช้ประโยชน์เกี่ยวกับการวัดความยาวและการชั่ง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้จำนวน 71 ชนิด แล้วนำมาวิเคราะห์คุณลักษณะของเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่อง การวัดความยาวและการชั่ง แล้วคัดเลือกเกมการละเล่น 12 ชนิดมาประยุกต์เพื่อให้เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั้นฝึกทักษะของแผนการสอน จำนวน 12 แผน แล้วจัดกิจกรรมให้นักเรียนทุกคนมีโอกาสได้ลงมือฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ตลอดทุกชั่วโมง ในบรรยากาศที่สนุกสนาน จนทำให้นักเรียนไม่รู้สึกรู้สึกว่าถูกควบคุม จากระเบียบวินัยดังที่เคยเรียน เคยปฏิบัติมา นักเรียนสามารถปรับตัวได้ดีตามสถานการณ์ที่ครูกำหนดขึ้น พฤติกรรมต่าง ๆ ที่เคยเจียบเจยก้อย ๆ เปลี่ยนเป็นความกระตือรือร้นที่จะเข้าร่วมกิจกรรม นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดความสามัคคี ร่วมมือกันทำงานให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ซึ่งต่างจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามปกติที่ส่วนใหญ่จะ

เน้นกิจกรรมการสอนให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดจากบทเรียนหรือกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายเนื้อหาบทเรียนจากหัวข้อที่ครูกำหนดขึ้น ซึ่งบางครั้งจะก่อให้เกิดความซ้ำซากและอยู่ในเกณฑ์เป็นเหตุให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน

เนื่องจากการเรียนโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ทำให้นักเรียนสนุกสนานและไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน นักเรียนจะสนุกสนานจนลืมไปว่าคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ยากเหมือนที่เคยรู้และเคยคิดไว้ เพราะจะเรียนรู้และตอบคำถามจากเกมการละเล่นต่าง ๆ ซึ่งเกมการละเล่นแต่ละชนิดจะสอดคล้องกับเนื้อหาที่มีอยู่ในบทเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น นอกจากนี้นักเรียนทุกคนยังมีโอกาสได้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึง จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามวิธีเรียนแบบปกติ ซึ่งผลการวิจัยนี้ตรงกับแนวคิดของ ซัทตัน-สมิท (Sutton-Smith, 1971) และ เอลลิส (Ellis, 1972) ที่กล่าวว่า การละเล่นเป็นการเรียนรู้และมีพัฒนาการเกิดขึ้นด้วยกระบวนการเดียวกับการเรียนรู้ นั่นก็คือการละเล่นเกิดขึ้นในสภาพที่ผู้เล่นมีโอกาสสนองตอบต่อสิ่งเร้าและถ้าการตอบสนองได้รับการส่งเสริมหรือสนับสนุนมากขึ้นเท่าใด ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองก็จะยิ่งแน่นแฟ้นถาวรยิ่งขึ้นเท่านั้น การเล่นจึงเป็นการเรียนตามหลักเชื่อมโยงนี้ และจากงานวิจัยของ ฆะออบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ (2522) ที่ได้วิจัยศึกษาค้นคว้าเรื่องการละเล่นของเด็กภาคกลางและวิเคราะห์คุณค่าด้านต่าง ๆ สรุปผลการวิจัยว่า การละเล่นพื้นบ้านไทยมีคุณค่าช่วยส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็ก โดยเฉพาะด้านสติปัญญา การละเล่นช่วยเสริมทักษะต่าง ๆ ให้เจริญสติปัญญาและพัฒนาความคิด และจากการศึกษาการตอบแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มที่เรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์นั้น พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ทุกรายการ แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นที่พอใจของนักเรียนจึงทำให้นักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลินและพร้อมที่ร่วมกิจกรรม โดยไม่ต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้นไม่ว่าจะเป็นการให้รางวัลหรือการทำโทษ

2. ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ทุกรายการ ดังลำดับรายการจากแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ฉันชอบเรียนคณิตศาสตร์ ฉันสนุก ฉันมีความสุข ฉันรอคอยที่

จะเรียน ฉันอยากเรียน ฉันไม่ว่างนอนเลย ฉันอยากให้ครูในโรงเรียนสอนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทย ฉันเรียนคณิตศาสตร์ง่ายขึ้นเมื่อนำเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยเข้ามาใช้ในการเรียน ฉันเข้าใจและจดจำเนื้อหาคณิตศาสตร์ได้ดีขึ้นและฉันชอบทำการบ้านคณิตศาสตร์มากขึ้นเมื่อได้เรียนโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยเป็นข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ มีค่าเฉลี่ย 2.87 ซึ่งอาจเป็นเพราะนักเรียนต้องทำการบ้านวิชาอื่นอีกหลายวิชาก็เป็นได้

จากการทดลองสอนพบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมาก โดยจะรอว่าเมื่อไหร่ครูจะมาสอน เมื่อพบครูจะแสดงอาการดีใจ ร่าเริง และมีปฏิสัมพันธ์ใกล้ชิดกับผู้วิจัยเป็นอย่างดี ชอบสนทนา ซักถาม เช่น วันนี้คุณครูจะให้ (หนู, ผม) เล่นอะไรดี (ค่ะครับ) และเป็นที่น่าสังเกตว่าเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยบางชนิด นักเรียนบางคนไม่เคยเล่น เช่น ไม้หิ้ง เมื่อผู้วิจัยอธิบายเกมการละเล่นนั้น ๆ นักเรียนจะสนใจ ตั้งใจฟัง พอวันรุ่งขึ้นก็จะมาบอกว่า คุณพ่อคุณแม่เคยเล่นเกมการละเล่นนั้น แต่ไม่เคยสอนให้ตนเล่น สำหรับสถานการณ์ในการเล่นจากการสังเกตของผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนชอบและสนุกสนานกับเกมการละเล่น ซึ่งตรงกับความคิดเห็นของแกรมบ์และคนอื่น ๆ (Gramb and Other, 1970) ที่กล่าวว่าเกมสามารถดึงดูดใจนักเรียนครูสามารถนำเกมไปใช้ในการสอนเพื่อให้การสอนดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายได้เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะและเป็นกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุภาวดี โรจนธรรมกุล (2529) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องความสนใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่า กิจกรรมที่นักเรียนสนใจมาก คือ การเล่นเกมเมื่อเทียบกับกิจกรรมทั้งหมด เพราะเป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน

จากผลการวิจัยพอจะสรุปได้ว่า การนำเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์มาใช้ในการเรียนการสอนคณิตศาสตร์จะช่วยให้เกิดการพัฒนาศักยภาพการเรียนการสอนไปในทางที่ดีขึ้น ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์สูงกว่านักเรียนที่เรียนคณิตศาสตร์ตามวิธีเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนเองก็มีความพึงพอใจต่อการเรียนคณิตศาสตร์ อีกทั้งยังเป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยให้ดำรงต่อไปอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับครูผู้สอน

1.1 ครูสามารถนำเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยไปสัมพันธ์กับการเรียนการสอนกลุ่มประสบการณ์ต่าง ๆ โดยตรง เช่น นำไปเล่นในช่วงโมงพลศึกษา จริยศึกษาเป็นกิจกรรมนันทนาการ ฯลฯ เพื่อจุดประสงค์การเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง

1.2 ครูอาจนำเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยไปใช้ในการเรียนการสอนกลุ่มประสบการณ์ต่าง ๆ โดยอาจประยุกต์เนื้อหา หรือวิธีเล่น หรือสื่อที่ใช้ในการเล่น ฯลฯ เพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสภาพการเรียนการสอนในแต่ละท้องถิ่น

1.3 ในการนำเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทุกครั้ง ครูควรชี้ให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อนักเรียนจะได้รับทั้งความรู้และเกิดความซาบซึ้งเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทย

1.4 ในการให้นักเรียนเล่นเกมการละเล่นพื้นบ้านไทย ครูควรอธิบายวิธีการเล่นและจุดประสงค์ในการเล่นให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจนก่อน แล้วจึงให้นักเรียนลงมือเล่น

1.5 สถานที่สำหรับนำเด็กไปเล่นควรเป็นที่โล่ง พื้นเรียบ กว้างขวางพอสำหรับการเล่นแต่ละชนิด ไม่ควรให้เด็กเล่นบนพื้นที่ขรุขระ เพราะถ้าการเล่นมีการจุด ดึง ดัน อาจทำให้เด็กลื่นล้มได้

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิเคราะห์คุณลักษณะของเกมการละเล่นพื้นบ้านไทยที่สอดคล้องกับเนื้อหาของคณิตศาสตร์ในบทเรียนเรื่องอื่น ๆ และควรมีการวิจัยเกี่ยวกับผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทยแบบประยุกต์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ในระดับชั้นอื่น ๆ

2.2 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับคณิตศาสตร์นันทนาการ คือ นำเกม เพลง ปริศนาคำทาย ฯลฯ มาใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาคณิตศาสตร์ในเรื่องต่าง ๆ เพื่อนักเรียนจะได้เรียนคณิตศาสตร์ด้วยความสนใจยิ่งขึ้น