

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
ประโยชน์ของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
สมมติฐานในการวิจัย.....	7
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	9
สาระการเรียนรู้ มาตรฐาน และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	9
คุณภาพนักเรียนเมื่อจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	12
การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	12
การเขียน.....	14
ความหมายของการเขียน.....	14
ความสำคัญของการเขียน.....	15
ความหมายของการเขียนสะกดคำ.....	17
ความสำคัญของการเขียนสะกดคำ.....	17
การเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3.....	18
การวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำ.....	19
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา.....	21
ความเป็นมาการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา.....	21
ความหมายของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา.....	23
การใช้โมเดลชิปปาในการจัดการเรียนรู้.....	25

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา.....	26
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมทางภาษา.....	29
ความหมายของเกม.....	29
ความหมายของเกมทางภาษา.....	30
ประเภทของเกมทางภาษา.....	32
องค์ประกอบของเกมทางภาษา.....	34
ประโยชน์ของเกมทางภาษา.....	35
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทางภาษา.....	36
การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา.....	38
แผนการจัดการเรียนรู้.....	39
ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้.....	39
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้.....	40
ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี.....	42
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	43
งานวิจัยต่างประเทศ.....	43
งานวิจัยในประเทศ.....	45
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	49
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	49
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	50
การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ.....	50
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	57
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	58
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	58
4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	59

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 (ต่อ)	
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	64
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	64
วิธีดำเนินการวิจัย.....	64
สรุปผลการวิจัย.....	66
อภิปรายผล.....	66
ข้อเสนอแนะ.....	70
บรรณานุกรม.....	71
ภาคผนวก.....	79
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	80
ภาคผนวก ข หนังสือขอความร่วมมือในการวิจัย.....	82
ภาคผนวก ค วิเคราะห์หลักสูตร.....	89
ภาคผนวก ง แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	142
ภาคผนวก จ ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้.....	150
ภาคผนวก ฉ การหาคุณภาพเครื่องมือ.....	162
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	172

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงรายละเอียดเนื้อหาและจำนวนคำที่ใช้สำหรับการสร้างแบบวัดและประเมินผล	50
2 แสดงเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โมเดลชิปปา ร่วมกับเกมทางภาษาที่มีผลต่อความสามารถในการเขียนสะกดคำ.....	51
3 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างโมเดลชิปปากับเกมทางภาษา.....	52
4 แสดงระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ แบบปกติ ที่มีผลต่อการเขียนสะกดคำ.....	54
5 แสดงคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการ เรียนรู้แบบ โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีคะแนนความสามารถ ในการเขียนสะกดคำ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน.....	60
6 แสดงคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัด การเรียนรู้แบบปกติที่มีคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน.....	61
7 แสดงคะแนนความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัด การเรียนรู้แบบ โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาที่มีคะแนนความสามารถ ในการเขียนสะกดคำ หลังเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ แบบปกติ.....	62
8 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการเขียนสะกดคำ หลังการจัดการเรียนรู้ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....	62
9 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบ โมเดลชิปปาร่วมกับ เกมทางภาษา เรื่อง ป่านี้มีคุณ.....	152
10 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่อง ป่านี้มีคุณ..	155
11 ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถ ในการเขียนสะกดคำ เรื่อง ป่านี้มีคุณ (IOC).....	158
12 ค่าความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนกรายข้อ (r) และค่าความเชื่อมั่นของ แบบทดสอบวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ แบบ โมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษาและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	160

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
13 แสดงคะแนนความสามารถในการเรียนสะกดคำ หน่วย มาตราตัวสะกด เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา.....	163
14 แสดงคะแนนความสามารถในการเรียนสะกดคำ หน่วย มาตราตัวสะกด เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบปกติ.....	166
15 แสดงคะแนนความสามารถในการเรียนสะกดคำหลังเรียน หน่วย มาตราตัวสะกด เรื่อง ป่านี้มีคุณ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับเกมทางภาษา จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน.....	169

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

- 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 7

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี