

(ง)

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	4
สมมุติฐานการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
ประโยชน์ที่ได้รับจากงานวิจัย	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544	7
หลักและแนวทางการจัดกิจกรรมคณิตศาสตร์	11
ประเภทกิจกรรมการเรียนรู้การสอนคณิตศาสตร์	13
จิตวิทยาในการสอนคณิตศาสตร์ในชั้นเรียน	13
ทักษะการคิดคำนวณ การบวก การลบ	18
โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์	19
การนำกิจกรรมเกมมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	22
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	28
กรอบแนวคิดการวิจัย	30

หน้า

บทที่ 3	วิธีดำเนินการวิจัย	
	รูปแบบการวิจัย	31
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	32
	เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	32
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	33
	การวิเคราะห์ข้อมูล	34
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	34
บทที่ 4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	38
บทที่ 5	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
	สรุปผลการวิจัย	43
	อภิปรายผล	44
	ข้อเสนอแนะ	45
บรรณานุกรม		46
ภาคผนวก		
ภาคผนวก ก	รายนามผู้เชี่ยวชาญ	49
ภาคผนวก ข	หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ	51
ภาคผนวก ค	แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย	53
ภาคผนวก ง	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา และค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมือการวิจัย จากผู้เชี่ยวชาญ	58
ภาคผนวก จ	กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	64

(จ)

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก จ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกม เพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	72
ภาคผนวก ช แบบฝึกทักษะโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	107
ภาคผนวก ซ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	124
ภาคผนวก ฌ เฉลยแบบทดสอบเรื่องโจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ การบวก การลบของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	129
ภาคผนวก ฎ คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมเกม เพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	131
ภาคผนวก ฏ แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้กิจกรรมเกม เพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	134
ประวัติผู้วิจัย	136

(ช)

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	แสดงผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ E_1 / E_2 39
2	แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) โดยใช้กิจกรรมเกม เพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ 40
3	แสดงค่าสถิติทดสอบ (Z-test) คะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S) ความแตกต่างค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนคณิตศาสตร์ก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) โดยใช้กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ การบวก การลบ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ 41
4	แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S) ความพึงพอใจ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ที่มีผลต่อการใช้ กิจกรรมเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ การบวก การลบ 42