

ชื่อเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้ที่คงทน เรื่อง มาตรการตัวสะกด โดยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการใช้เกม (Game-based learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่

ผู้วิจัย วิจิตรา ใจปิ่นตา

ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้ที่คงทน เรื่อง มาตราตัวสะกด โดยกระบวนการคิดขั้น

สูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการใช้เกม (Game-based learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ของ

ผู้วิจัย วิจิตรา ใจปิ่นตา

สถานศึกษา โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ของ ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์ เพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ที่คงทน เรื่อง มาตราตัวสะกด โดยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ของ และเพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ของ สามารถอ่านสะกดคำและเขียนคำในแม่มาตราตัวสะกด ได้อย่างถูกต้อง ระยะเวลาในการศึกษา คือ ปีการศึกษา 2566 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เนื้อหาในหนังสือเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มทดลองจำนวน 20 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่

- 1) แบบฝึกทักษะการอ่านเขียนสะกดคำมาตราตัวสะกด ซึ่งเป็นค่าพื้นฐานทางภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 ทั้งหมด 8 ชุดแบบฝึกทักษะ
- 2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องมาตราตัวสะกด โดยใช้กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps
- 3) นวัตกรรมเกมศึกษา

ผลการวิจัยพบว่า

การพัฒนาการเรียนรู้ที่คงทน เรื่อง มาตราตัวสะกด โดยกระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps ร่วมกับการใช้เกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ของ หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 7.25 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.83 คิดเป็นร้อยละ 72.5 และเมื่อทดสอบอีกครั้งหลังเวลาผ่านไป 14 วัน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 7.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.03 คิดเป็นร้อยละ 76.5 คะแนนผลต่างเฉลี่ย (D) ระหว่างหลังเรียนและความคงทนในการจำมาตราตัวสะกดเท่ากับ -0.2

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/722>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 20 สิงหาคม 2567

พิมพ์ : วันที่ 23 ตุลาคม 2567 เวลา 14.29 น.