

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมา.....	1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
	ประโยชน์ของการวิจัย.....	4
	ขอบเขตของการวิจัย.....	5
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
	สมมุติฐานในการวิจัย.....	7
2	แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
	หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	7
	ความจำเป็นในการเรียนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม.....	7
	สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม...	8
	คุณภาพผู้เรียน.....	10
	รูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	12
	ความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	12
	องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	14
	การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	18
	เทคนิคเกมมิฟิเคชัน.....	23
	ความหมายของเกมมิฟิเคชัน.....	23
	องค์ประกอบและคุณลักษณะของเกมมิฟิเคชัน.....	24
	แนวทางในการจัดกิจกรรมด้วยเกมมิฟิเคชัน.....	32
	ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน.....	33
	ทักษะการแก้ปัญหา.....	35
	ความหมายของทักษะการแก้ปัญหา.....	35

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะการแก้ปัญหา.....	36
ประเภทของการแก้ปัญหา.....	37
ขั้นตอนกระบวนการแก้ปัญหา.....	37
บทบาทของผู้สอนในการส่งเสริมการฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหา.....	43
กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้.....	44
ความเป็นมา ของกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้.....	44
ความหมายของกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้.....	45
แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้.....	47
ทฤษฎีการเรียนรู้ที่สนับสนุนแนวคิด ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้.....	49
การออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้.....	50
แผนการจัดการเรียนรู้.....	53
ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้.....	54
ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้.....	54
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้.....	57
ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี.....	58
หลักการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้.....	60
เศรษฐกิจพอเพียง.....	63
ความหมายของหลักเศรษฐกิจพอเพียง.....	63
แนวคิดและทฤษฎีหลักเศรษฐกิจพอเพียง.....	67
ความสำคัญเกี่ยวกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง.....	73
การประยุกต์ใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง.....	75
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	79
งานวิจัยต่างประเทศ.....	79
งานวิจัยในประเทศ.....	81

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	87
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	87
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	87
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	88
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	94
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	95
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	95
4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	96
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	96
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	96
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	96
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	104
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	104
วิธีดำเนินการวิจัย.....	104
สรุปผลการวิจัย.....	106
อภิปรายผล.....	106
ข้อเสนอแนะ.....	109
บรรณานุกรม.....	111
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี	
ภาคผนวก.....	123
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	124
ภาคผนวก ข หนังสือขอความร่วมมือในการวิจัย.....	126

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก ค รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	133
ภาคผนวก ง แผนการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	138
ภาคผนวก จ แบบประเมินคุณภาพของเครื่องมือวิจัยสำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ.....	152
ภาคผนวก ฉ ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือวิจัย.....	161
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	173

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 ตารางแสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	11
2 โครงสร้างแผนการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด ส.3.1 ป5/2 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5.....	12
3 การสังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	17
4 การสังเคราะห์การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	22
5 การสังเคราะห์องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน.....	30
6 สังเคราะห์ขั้นตอนกระบวนการแก้ปัญหา.....	42
7 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	91
8 การสร้างแบบวัดทักษะการแก้ปัญหา.....	93
9 ตารางกิจกรรมลดเวลาเรียน - เพิ่มเวลารู้.....	98
10 ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	101
11 ผลการวิเคราะห์ทักษะการแก้ปัญหาระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้.....	101
12 แสดงการเปรียบเทียบผลคะแนนแบบวัดทักษะการแก้ปัญหาก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	102
13 ตารางกิจกรรมลดเวลาเรียน - เพิ่มเวลารู้.....	136
14 ตารางกิจกรรมลดเวลาเรียน - เพิ่มเวลารู้.....	141
15 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	162
16 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	163

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
17 การวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบวัดทักษะการแก้ปัญหา การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	165
18 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น $kr-20$ ของแบบวัดทักษะการแก้ปัญหา ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	167
19 ผลแสดงคะแนนของแบบวัดทักษะการแก้ปัญหาก่อนเรียนและหลังเรียน.....	169
20 ผลการวิเคราะห์ขั้นแบบวัดทักษะการแก้ปัญหา จากแบบวัดทักษะการแก้ปัญห จำนวน 30 ข้อ.....	171

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
2 กรอบความเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมลดเวลาเรียนและเพิ่มเวลารู้.....	51
3 การออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ กรณีที่สถานศึกษาไม่มีหน่วยการเรียนรู้ และกิจกรรมเพิ่มเวลารู้.....	52
4 การออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ กรณีที่สถานศึกษามีหน่วยการเรียนรู้ และกิจกรรมเพิ่มเวลารู้.....	53
5 แนวความคิดเศรษฐกิจพอเพียง 3 ห่วง / สี่นไข.....	70

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี