

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์	การใช้เกมฐานสมองในการจัดการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่		
ผู้เขียน	นางสาวพิมพ์รดา ส่งชื่น		
ปริญญา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาไทย)		
คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ศรีวิไล รองศาสตราจารย์นราวัลย์	พลมณี พุลพิพัฒน์	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่องการใช้เกมฐานสมองในการจัดการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมฐานสมองในการจัดการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และเพื่อศึกษาผลการเขียนสะกดคำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมฐานสมองในการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 39 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมฐานสมองในการจัดการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนเรื่องมาตราตัวสะกด แบบทดสอบเขียนสะกดคำในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบบันทึกการเขียนสะกดคำบนตัวเล่นเกมโดมิโนตัวสะกดแบบกระดาษ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สูตร (E_1/E_2)

ผลการศึกษาการใช้เกมฐานสมองในการจัดการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปิ่นสร้อยไข่มุกวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ พบว่าผลการหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมฐานสมองในการจัดการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.48/80.19 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 และผลการเขียนสะกดคำหลังจากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมฐานสมองในการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด พบว่า คะแนนการเขียนสะกดคำในมาตราตัวสะกดต่าง ๆ ของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 82.71

Thesis Title	Using Game Than Samong for Learning Thai Last-consonants System for Prathom Suksa 3 Students at The Prince Royal's College, Chiang Mai Province	
Author	Ms. Pimrada Songchun	
Degree	Master of Education (Teaching Thai)	
Thesis Advisory Committee	Assoc. Prof. Sriwilai Ponmanee	Advisor
	Assoc. Prof. Narawan Poonpipat	Co-advisor

ABSTRACT

The purposes of this research were to construct and evaluate the efficiency on using Brain-based Learning Principles Game for Learning Thai Consonants lesson plan for Prathom Suksa 3 Students and study word spelling skills by applying Brain-based Learning Principles Game for Learning Thai Consonants lesson plan.

The samples of research comprised of selected 39 Prathom Suksa 3/4 students in the first semester of 2011 academic year at The Prince Royal's College School, Chiang Mai Province. The instruments included 10 using Brain-based Learning Principles Game for Learning Thai Consonants lesson plan, an achievement test of Learning Thai Consonants, a word spelling test and a domino spelling game record. Then, the study was collected data by means, percentage, standard deviation and E_1/E_2 formula for lesson plan were analyzed.

The result of the study found as follow:

The study revealed that the Brain-based Learning Principles Game for Learning Thai Consonants Through in Prathom Suksa 3 Students at The Prince Royal's College's efficiency was 80.48/80.19. This result was higher than the determined criteria 80/80. Further, the average spelling ability outcome after applying Brain-based Learning Principle Game was 82.71 percent.