

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ค
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญตาราง	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา	4
ขอบเขตของการศึกษา	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
ประโยชน์ที่ได้รับ	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม	7
การคิดอย่างมีวิจารณญาณ	16
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	32
บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษา	35
กลุ่มที่ใช้ในการศึกษา	35
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	35
การเก็บรวบรวมข้อมูล	39
การวิเคราะห์ข้อมูล	40
บทที่ 4 ผลการศึกษา	41

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	61
สรุปผลการศึกษา	61
อภิปรายผล	62
ข้อเสนอแนะ	66
 บรรณานุกรม	 68
 ภาคผนวก	 72
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	73
ภาคผนวก ข พฤติกรรมแสดงออกถึงการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	75
ภาคผนวก ค ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคณิตศาสตร์ ที่ส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1	78
ภาคผนวก ง แบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมคณิตศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1	90
ภาคผนวก จ แบบสังเกตพฤติกรรมการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ใช้ ในการร่วมกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ ในชั้นเรียน	95
ภาคผนวก ฉ แบบประเมินพฤติกรรมการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ใช้ ในการร่วมกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์ ในชั้นเรียน	97
ภาคผนวก ช ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน	101
 ประวัติผู้เขียน	 103

สารบัญตาราง

¶

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
14 คะแนนเฉลี่ยและระดับคุณภาพจากการสังเกตพฤติกรรมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้เกมการจัดวางตัวเลข 1 เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	55
15 คะแนนเฉลี่ยและระดับคุณภาพจากการสังเกตพฤติกรรมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้เกมการจัดวางตัวเลข 2 (ซูโดะกุ) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	56
16 คะแนนเฉลี่ยและระดับคุณภาพจากการสังเกตพฤติกรรมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ จากแบบสังเกตพฤติกรรมโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	57
17 คะแนนเฉลี่ยและระดับคุณภาพจากการสังเกตพฤติกรรมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ จากแบบสังเกตพฤติกรรมโดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	58

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved