

48253202 : สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ

คำสำคัญ : กิจกรรมเกมการศึกษา / สร้างเสริมทักษะทางสังคม / กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

สุพจน์ วิทลัสวสินุ : การพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผศ. ดร. สุเทพ อ่วมเจริญ, ผศ. ดร. อรพิน ศิริสัมพันธ์ และ ผศ. ประณัฐ กิจรุ่งเรือง. 382 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75 / 75 3) เพื่อทดลองใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 4) เพื่อประเมินและปรับปรุงกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านพฤติกรรมเกี่ยวกับทักษะทางสังคม และความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (เขาวงปรีชาอุทิศ) สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครนครปฐม ปีการศึกษา 2551 จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคม ด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวม และด้านการทำงานเป็นทีม แบบวัดทักษะทางสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ฉบับก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษา แบบวัดทักษะทางสังคมท้ายกิจกรรมเกมการศึกษา และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคมในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่า t-test dependent และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องต้องการให้มีการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อสร้างเสริมทักษะทางสังคม โดยรูปแบบของการพัฒนาเกมการศึกษาต้องสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสถานศึกษาให้มากที่สุด 2) กิจกรรมเกมการศึกษาที่สร้างขึ้นประกอบด้วยค่านำ วัตถุประสงค์ คู่มือครู โดยกิจกรรมเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้นมีจำนวน 6 เกม มีค่าประสิทธิภาพ 76.88 / 79.23 สูงกว่าเกณฑ์ 75 / 75 ที่กำหนดไว้ 3) หลังทดลองใช้กิจกรรมเกมศึกษากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนมีทักษะทางสังคมด้านการมีระเบียบวินัยต่อตนเองและส่วนรวมอยู่ในระดับพอใช้ และทักษะทางสังคมด้านการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดี 4) ผลการประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยผลการประเมินทักษะทางสังคมของนักเรียนหลังจัดกิจกรรมเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และนักเรียนเห็นด้วยต่อการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในระดับมาก โดยเห็นว่ากิจกรรมเกมศึกษามีความน่าสนใจ สนุกสนาน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนใฝ่การเรียนรู้ และปลูกฝังทักษะทางสังคม

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2552

ลายมือชื่อนักศึกษา

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1 2 3

48253202 : MAJOR : CURRICULUM AND SUPERVISION

KEY WORD : ACADEMIC GAME ACTIVITIES / ENHANCE SOCIAL SKILLS / LEARNERS

DEVELOPMENT ACTIVITIES

SUPOD WITALASWASINU : THE DEVELOPMENT OF ACADEMIC GAME ACTIVITIES TO ENHANCE SOCIAL SKILLS IMPLEMENTED IN THE LEARNERS DEVELOPMENT ACTIVITIES FOR SIXTH GRADE STUDENTS. THESIS ADVISORS : ASST.PROF. SUTEP UAMCHAROERN, Ph.D., ASST.PROF. ORAPIN SIRISAMPHAN, Ph.D., AND ASST.PROF. POARANAT KIGRUNGRUENG, 382 pp.

The objectives of this research were 1) to study needs for developing academic game activities to enhance social skills on learners development activities for sixth grade students; 2) to develop and find the efficiency of academic game activities to enhance social skills on learners development activities for sixth grade students at the efficiency of 75/75; 3) to implement the academic game activities to enhance social skills on learners development activities for sixth grade students; and 4) to evaluate and improve the academic game activities to enhance social skills on learners develop activities for sixth grade students focusing on social skills and opinions about academic game activities to enhance social skills on learners development activities.

The sample of the study was 24 sixth grade students of Tassaban 4 (Choawanapree-chaoutid), under the academic jurisdiction of Nakhon – Nakhonpathom Municiple, Nakhonpathom Province in the academic year 2008

The research instruments included academic game activities plans; academic game activities to enhance social skills set; an observe form which focused on self disciplines , social skills and team work; pre and post tests to evaluate social skills of sixth grade students; a test about social skills after the implementation of the academic game activities; and a questionnaire. Percentage, Mean, Standard Deviation, t – test dependent and content analysis were used to analyze the data.

The research findings were as follows : 1) The persons involved in the activities preferred to have academic game activities to enhance social skills developed to meet the demand of students and school. 2) The academic games were consisted of a preface, objectives, teacher’s manual, and six academic game activities to enhance social skills. The efficiency of the academic game was 76.88/78.23 which has the higher than 75/75 criterion. 3) After the implementation of the academic game activities with sixth grade students, the students’ achievement scores on social skills after the implementation of the academic game activities were at a good level and resecrees for team work were at a fair level. 4) The evaluation of student’s social skills were statistically and significantly different at the level of 0.05, The results of the evaluation on students’ social skills after the implementation was higher than that before the implementation. Finally, students’ opinion on the activities was at a highly positive level. They said the academic game activities were interesting, funny and encouraging them to need to learn and foster social skills.

Department of Curriculum and Instruction Graduate School, Silpakorn University Academic Year 2009

Student’s signature.....

Thesis Advisors’s signature 1. 2. 3.