

K 43462108 : สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ

T 157362

คำสำคัญ : การพัฒนาชุดเกมการศึกษา / เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้

รุจิตรา ทังศรี : การพัฒนาชุดเกมการศึกษา เรื่อง การบวกจำนวนสองจำนวน สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 (THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME PACKAGE ON ADDITION OF TWO NUMBERS FOR THE FIRST – THIRD GRADE INTELLECTUAL DISABILITY STUDENTS) อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ : อ.ดร. ประเสริฐ มงคล, อ.ดร. วัชรวิภา เลาเรียนดี และอ.สกล บารมีรังสิกุล. 192 หน้า. ISBN 974 - 653 – 785 - 7

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาชุดเกมการศึกษา 2) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดเกมการศึกษา 3) ทดลองใช้ชุดเกมการศึกษา 4) ประเมินและปรับปรุงแก้ไขชุดเกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองงูเห่าที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 8 คน ทดลองใช้ชุดเกมการศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 ระยะเวลาที่ใช้ 6 สัปดาห์ 8 คาบ ต่อสัปดาห์ แบบแผนการวิจัย One Group Pretest-Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบสอบถาม 2) ชุดเกมการศึกษา เรื่องการบวกจำนวนสองจำนวน 3) แบบประเมินชุดเกมการศึกษา และ 4) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการบวกจำนวนสองจำนวน 5) แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าร้อยละ(%) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าที (t-test) แบบ Dependent และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียน ผู้ปกครอง ครูผู้สอน และผู้บริหาร ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเกมการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญทางด้านคณิตศาสตร์และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาพิเศษ มีความต้องการให้ชุดเกมการศึกษา เรื่องการบวกจำนวนสองจำนวน สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ โดยมีลักษณะการเรียนแบบกิจกรรมกลุ่ม การสอนที่มีสีสันสวยงาม เล่นง่ายและมีความคงทน

2. ชุดเกมการศึกษา เรื่องการบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลลัพท์ไม่เกิน 9 ประกอบด้วย คู่มือครู แผนการจัดการ ประสิทธิภาพ วัตถุประสงค์และวิธีการเล่นเกม แบบฝึกหัด แบบทดสอบ และแบบเฉลย มีเนื้อหาดังนี้ จำนวนและตัวเลข 1-9 การบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลลัพท์ไม่เกิน 5 และการบวกจำนวนสองจำนวนที่มีผลลัพท์ไม่เกิน 9 ชุดเกมการศึกษามีประสิทธิภาพ 83.53/86.23

3. การทดลองใช้ชุดเกมการศึกษาโดยจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนแสวงหาความรู้จากการเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยครูมีบทบาทช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวก

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ก่อนและหลังใช้ชุดเกมการศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยหลังการใช้ชุดเกมการศึกษานักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการใช้ นักเรียนส่วนใหญ่มีความสุขพร้อม มีส่วนร่วมในกิจกรรมและมีความสุขในการเรียน

K 43462108 : MAJOR : CURRICULUM AND SUPERVISION

TE 157362

KEY WORD : DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME PACKAGE / INTELLECTUAL DISABILITY

RUCHITRA TUNGSRE : THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME PACKAGE ON ADDITION OF TWO NUMBERS FOR THE FIRST – THIRD GRADE INTELLECTUAL DISABILITY STUDENTS. THESIS ADVISORS : PRASERT MONGKOL, Ed.D., WATCHARA LOWRIENDEE, Ph.D., AND SAGOL BARAMERUNGSIGUL, M.Ed. 192 p.p. ISBN 974-653-785-7

The purposes of this research were to : 1) study fundamental data in the development of educational game package. 2) develop and finding out the efficiency of educational game package 3) implement the educational game package and 4) evaluate and improve educational game package. The sample consisted of first – third grade of 8 intellectual disability students of Ban – Ngaung – Ngooleuam school, Nakhon Pathom Province during the academic year 2002. The experiment of educational game package was conducted for six weeks with 8 periods a week. The Research design was One Group Pretest – Posttest Design. The instruments used for gathering data were : 1) questionnaires , 2) the educational game package on addition two numbers , 3) the educational game package evaluation forms , 4) pretest – posttest evaluation forms and 5) behavioral observation forms. The statistical analysis employed to analyze the data were percentage, mean, standard deviation, t-test dependent, and content analysis.

The research findings were as follow :

1. Student, parents, administrator, the experts in educational game package, the experts in mathematic teaching and the experts in special education would like to have educational game package for intellectual disability students which included group process learning activities, colorful teaching media and game which easy to play.
2. The educational game package on addition two numbers consisted of the contents, teacher's manual, lesson plans, teaching media, tests and answer keys, The contents were numbers 1- 9, addition two numbers to have result not more than 5 and addition two numbers to have result not more than 9. The efficiency of educational game package was 83.53 / 86.23
3. The educational game package was implemented with intellectual disability students through group process approach and teacher was the facilitator.
4. The students' mathematics achievement scores before and after the implementation of the educational game package were statistically significant different at the 0.01 level. The majority of the students had readiness in learning, participated and enjoyed while learning with educational game package.