

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบการแข่งขันเป็นทีม (TGT) ร่วมกับแอปพลิเคชันบนคอมพิวเตอร์พกพา (Tablet) เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
หน่วยกิต	12
ผู้เขียน	นางสาววราภรณ์ หงษ์ทอง
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.สรัญญา เชื้อทอง ดร.พรรษา เอกพรประสิทธิ์
หลักสูตร	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา
สาขาวิชา	เทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน
ภาควิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
คณะ	ครุศาสตรบัณฑิตและเทคโนโลยี
ปีการศึกษา	2556

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสำรวจความต้องการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบการแข่งขันเป็นทีม (TGT) ร่วมกับแอปพลิเคชันบนคอมพิวเตอร์พกพา (Tablet) 2) เพื่อประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้แบบการแข่งขันเป็นทีม 3) เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบการแข่งขันเป็นทีม 4) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบการแข่งขันเป็นทีม 5) เพื่อประเมินผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบการแข่งขันเป็นทีม โดยขอบเขตของการวิจัยครั้งนี้คือประชากรนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งหมดจำนวน 157 คนจากโรงเรียนขยายโอกาสเครือข่ายท่าชนะ 3 และกลุ่มตัวอย่างได้จากนักเรียนโรงเรียนวัดกาฬสินธุ์ อำเภอท่าชนะ จังหวัดสุราษฎร์ธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีการจับสลากมา 1 โรงเรียน จำนวน 22 คน แล้วนำมาทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อแบ่งกลุ่มเก่ง กลาง และอ่อนตามสัดส่วน ผลจากการศึกษาครูผู้สอนมีความต้องการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบการแข่งขันเป็นทีม (TGT) ร่วมกับแอปพลิเคชันบนคอมพิวเตอร์พกพา (Tablet) ปรากฏว่ามีค่า $\bar{X} = 4.82, S.D. = 0.38$ อยู่ในระดับมากที่สุด ผลจากการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ ปรากฏว่ามีค่า $\bar{X} = 4.58, S.D. = 0.45$ อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ปรากฏว่ามีค่า $\bar{X} = 4.57, S.D. = 0.44$ อยู่ในระดับดีมากและด้านสื่อการนำเสนอ จำนวน 3 ท่าน ปรากฏว่ามีค่า $\bar{X} = 4.24, S.D. = 0.17$ อยู่ในระดับดี ผลการหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนปรากฏว่าผู้เรียนมีคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนการทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบ TGT ร่วมกับแอปพลิเคชันบนคอมพิวเตอร์พกพา

(Tablet) ปรากฏว่ามีค่า $\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.42 ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการประเมินกิจกรรมตามสภาพจริงของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ TGT ปรากฏว่ามีค่า $\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.48 ผลการประเมินพบว่าอยู่ในระดับมาก สรุปได้ว่า การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบการแข่งขันเป็นทีม ร่วมกับแอปพลิเคชันบนคอมพิวเตอร์พกพา (Tablet) เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนรู้แบบการแข่งขันเป็นทีม (TGT) / แอปพลิเคชัน / คอมพิวเตอร์พกพา (Tablet)

Thesis Title	The Development of Learning Activities Teams Games Tournament (TGT) via an Application on a Tablet about Information Technology for Pratomsuksa 6 Students
Thesis Credits	12
Candidate	Ms. Waraporn Hongthong
Thesis Advisors	Dr. Saranya Chuathong Dr. Pansa Akepornprasit
Program	Master of Science in Industrial Education
Field of Study	Learning Technology and Mass Communication
Department	Educational Communications and Technology
Faculty	Industrial Education and Technology
Academic Year	2013

Abstract

This research was aimed 1) to survey the needs of learning activities Teams Games Tournaments (TGT) via an application on a tablet, 2) to evaluate the quality of learning management plans of learning activities Teams Games Tournaments, 3) to examine students' achievement after learning activities Teams Games Tournaments, 4) to evaluate students' satisfaction towards the learning activities Teams Games Tournaments, and 5) to evaluate the students after learning activities Teams Games Tournaments. The scope of this study was a population of 157 Pratomsuksa 6 students at schools within extended opportunities network Tha-chana 3. The sample group was a classroom consisting of 22 students from Watkalasin School, Thachana Suratthani, in the second semester of academic year 2013, chosen using simple random sampling method. The students did a pre-test to be categorized into the good group, the moderate group, and the poor group. The results from the study showed that the teachers wanted to use learning activities "TGT" via an application on a tablet for teaching with mean score (\bar{X}) of 4.28 and S.D. of 0.38, or at the highest level. The quality evaluation of the learning management plans of learning activities Teams Games Tournaments (TGT) via an application on a tablet had mean score of 4.58 with S.D. of 0.45, or at the highest level. The evaluation by the experts for contents had mean score of 4.57 with S.D. of 0.44, or at the highest level and experts in media presentation rated the mean score as 4.24 with S.D. of 0.17, or at a good level. The results for the learning achievement showed that the students' post-test score was higher than their pre-test score with a statistical significance at the .05 level. The sample group

expressed the highest level of satisfaction towards the learning activities Teams Games Tournaments (TGT) with the mean score of 4.78 and S.D. of 0.42. The result from the authentic assessment showed mean score of 4.36 with S.D of 0.48, or at a good level. It was concluded that the developed learning activities Teams Games Tournaments (TGT) via an application on a tablet could be used for teaching and learning.

Keywords: Learning Activities Teams Games Tournaments (TGT) / Application / Tablet