

168662<sup>ง</sup>

ปริญญานิพนธ์ : การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์  
ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการสอนเกม สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ตามหลักสูตรการศึกษา  
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. (THE DEVELOPMENT OF COMPUTER INSTRUCTIONAL  
MODEL BASED ON CONSTRUCTIVIST APPROACH USING GAME TEACHING  
LEARNING MANAGEMENT FOR THE SECOND KEY STAGE STUDENTS  
ACCORDING TO BASIC EDUCATION CURRICULUM B.E. 2544) อ.ที่ปรึกษา :  
รองศาสตราจารย์ ดร.สุกรี รอดโพธิ์ทอง, หน้า 150. ISBN 974-53-1003-4.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์  
ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการสอนเกม สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ตาม  
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ผู้เชี่ยวชาญด้าน  
ออกแบบการสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านคอนสตรัคติวิสต์ ผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์ ผู้เชี่ยวชาญด้าน  
การสอนเกม จำนวน 5 ท่าน รวม 20 ท่าน โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย  
ประกอบด้วย แบบประเมินรูปแบบการเรียนการสอนและแบบรับรองรูปแบบการเรียนการสอน  
วิเคราะห์ข้อมูลโดย การหาค่าเฉลี่ยเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. กระบวนการเรียนการสอนในรูปแบบการเรียนการสอนประกอบด้วย 6 ขั้นตอน คือ  
ขั้นเตรียมกิจกรรมการเรียนการสอน ขั้นทำกิจกรรมดึงความคิด ขั้นชี้แจงกติกาและอธิบายวิธีการเล่น  
ขั้นปรับเปลี่ยนแนวความคิด ขั้นนำความคิดไปใช้ในการเล่นเกม ขั้นอภิปรายหลังการทำกิจกรรมและ  
สรุปผล และการวัดและการประเมินผลการเรียนการสอน

2. รายละเอียดของขั้นต่างๆ มีดังนี้ ขั้นเตรียมกิจกรรมการเรียนการสอนประกอบด้วย  
การเลือกเกม บทบาทผู้เรียน การแบ่งกลุ่มผู้เรียน บทบาทครู บรรยายภาคในชั้นเรียน อุปกรณ์ กติกา  
กฎระเบียบการทำกิจกรรม ขั้นทำกิจกรรมดึงความคิดประกอบด้วย ครูเสนอปัญหาให้ผู้เรียนโดยใช้  
คำถามปลายเปิด ครูติดตามสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ขั้นชี้แจงกติกาประกอบด้วย การกำหนด  
กติกา การสาธิตและการฝึกซ้อม ขั้นปรับเปลี่ยนแนวความคิดประกอบด้วย การแบ่งกลุ่มผู้เรียน ผู้เรียน  
แสดงวิธีการทำงานของแต่ละคน และสรุปเพื่อนำไปใช้ในขั้นต่อไป อภิปรายหลังการทำกิจกรรมและ  
สรุปผล ประกอบด้วย ตั้งประเด็นคำถามสู่การอภิปรายเกี่ยวกับเทคนิค เนื้อหาสาระที่ผู้เรียนได้รับ

168662

# # 4583720427 : MAJOR AUDIO-VISUAL COMMUNICATIONS

KEY WORD: MODEL / COMPUTER / CONSTRUCTIVIST / GAME TEACHING

BORIBOON CHOBTHAMDEE:THE DEVELOPMENT OF COMPUTER  
INSTRUCTIONAL MODEL BASED ON CONSTRUCTIVIST APPROACH USING  
GAME TEACHING LEARNING MANAGEMENT FOR THE SECOND KEY STAGE  
STUDENTS ACCORDING TO BASIC EDUCATION CURRICULUM B.E. 2544.  
THESIS ADVISOR : ASSOC.PROF.SUGREE RODPOTHONG, Ph.D., 150 pp.  
ISBN 974-53-1003-4.

The purpose of this research was to develop and present of computer instructional model based on constructivist approach using game teaching learning management for the second key stage students according to the basic education curriculum B.E. 2544. The opinions presented in this research were gathered from 20 instructional designer experts, constructivist experts, computer experts and game teaching experts. The instruments used to collect data were evaluate questionnaires and lesson evaluation forms. The data were analyzed for the average value and standard deviation.

The research study reveled the following :

1. Instructional model consisted of 6 elements: activities phases; elicitation, rules of playing, turning and restructuring of ideas, application of ideas for playing, review and evaluation after activities and evaluation and measurement
2. Activities phases consisted of game building, student roles, student grouping, teacher roles, classroom condition, equipment and rules. Elicitation phases consisted of teacher present problems by asking open-end questions and observing students behavior. Rule and playing phases consisted of explaining, rules and demonstration. Turning and restructuring of ideas phases consisted of student grouping, student strategy in doing task. Review and evaluation after activities phases consisted of pointing out questions for discussion.