ชื่อเรื่องวิทยานิพนซ์

ผลของการใช้เกมเพื่อเสริมทักษะกระบวนการกลุ่มในการเรียน ภาษาไทยแบบมุ่งประสบการณ์ภาษาของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผู้เขียน

นายชีรเกียรติ กาจีนะ

ปริญญา

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีทางการศึกษา)

## คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

อาจารย์ คร.สุกัญญา นิมานันท์ ประธานกรรมการ รองศาสตราจารย์กรองกาญจน์ อรุณรัตน์ กรรมการ

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมเพื่อเสริมทักษะ
กระบวนการกลุ่มในการเรียนภาษาไทยแบบมุ่งประสบการณ์ภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่
2 กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านเขียะ อำเภอเชียงของ จังหวัด
เชียงราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย
1) เกมฝึกทักษะกระบวนการกลุ่ม 2)แบบทดสอบความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะกระบวนการกลุ่ม
และ3)แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมกระบวนการกลุ่ม ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้เกณฑ์ 80/80
และหาค่าร้อยละ

### ผลจากการวิจัยพบว่า

1. หลังจากได้รับการเสริมทักษะกระบวนการกลุ่มด้วยเกมแล้วนักเรียนทุกคนมี ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะกระบวนการกลุ่ม โดยมีคะแนนความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะกระบวนการ กลุ่มสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ 2. หลังจากได้รับการเสริมทักษะกระบวนการกลุ่มด้วยเกมแล้วนักเรียนส่วนใหญ่ มีการแสดงพฤติกรรมด้านทักษะกระบวนการกลุ่มทุกพฤติกรรม ทุกครั้งที่เรียนภาษาไทยแบบ มุ่งประสบการณ์ภาษาขั้นที่ 4 การทำหนังสือเล่มใหญ่



# ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Copyright © by Chiang Mai University All rights reserved

Thesis Title Effects of Using Games to Supplement

Prathom Suksa 2 Students Group Process Skill for Learning

Thai Based on Concentrated Language Encounters Approach

**Author** Mr. Theerakiat Kajeena

Degree Master of Education (Educational Technology)

**Thesis Advisory Committee** 

Lect.Dr.Sukanya Nimanandh Chairperson

Assoc.Prof.Krongkarn Arunrutana Member

#### **ABSTRACT**

The purpose of this research was to study the effect of using games to supplement prathom suksa 2 students group process skill for learning Thai based on concentrated language encounters approach. The subjects were 10 prathom suksa 2 students in second semester of the 2002 academic year from Bankea school, Chiangrai province. The instruments used in this research were 1)games for supplement group process skill 2)group process skill knowledge test and 3)students' group process skill behaviors check list. The data were analyzed using the set criteria of 80/80 and percentage.

The results were as follows:

- 1. After using games to supplement group process skill, all students understood about group process skills, that is, their test score were higher than the set criteria of 80/80.
- After using games to supplement group process skill, almost all students performed all group process skill behaviors while learning each Thai based on concentrated language encounters approach.