

ชื่อเรื่อง : การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานกลุ่มโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร

ผู้วิจัย : นายวชิระ อุดมรัตน์

ปริญญา : ครุศาสตร์มหาบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศึกษา)
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วย

ศาสตราจารย์ ดร.สนิท ตีเมืองซ้าย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรกานต์ จังหาร

ปีการศึกษา : 2560

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) การปฏิบัติการส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร (2) ศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม และ (3) ศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาโครงงานคอมพิวเตอร์โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/7 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 30 คน การวิจัยครั้งนี้ใช้หลักการ

วิจัยแบบปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น (2) โปรแกรมสนับสนุนเทคนิคเกมพีเคชั่น (3) แบบบันทึกอนุทินของนักเรียน (4) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียน (5) แบบสังเกตการทำงานกลุ่มโดยผู้เรียน (6) แบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ (1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการนำข้อมูลมาวิเคราะห์ตีความสรุปให้อยู่ในรูปแบบบรรยาย (2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าเฉลี่ยค่าร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า (1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น มีการช่วยเหลือกัน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น แสดงความคิดเห็นที่มีประโยชน์ต่อกันและร่วมมือกันทำงานจนสำเร็จตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ (2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีระดับพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ในด้านการแสดงความคิดเห็น ด้านการรับฟังความคิดเห็น และด้านการช่วยเหลือกันในกลุ่มอยู่ในระดับสม่ำเสมอ (3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแข่งขันร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน มีความสุข

จ

กับการเรียน ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ใน
ระดับมาก

คำสำคัญ : การทำงานเป็นทีม เกมพีเคชั่น แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

Title : Enhancing Group Work Behaviors through
Teams Games Tournaments with Gamification for
Mathayomsueksa 6 Students of
Yangtaladwittayakarn School

Author : Mr.Vachira Udomrat

Degree : Master of Education (Computer
Education)

Rajabhat Maha Sarakham University

Advisors : Assistant Professor

Dr.Sanit Teemueangsai

Assistant Professor Surakan Junghan

Year : 2017

ABSTRACT

This research aimed (1) to study the enhancement of group work behaviors by using Teams Games Tournaments with Gamification learning activities for Mathayomsueksa 6 Students of Yangtaladwittayakarn School (2) to study the students' group work learning behaviors, and (3) to study the student's achievement motivation by using the combination of Teams Games Tournaments and Gamification technique. The target group was 30 Mathayomsuksa 6/7 studying in the second semester of the 2016 academic year at Yangtalad Wittayakhom School, Kalasin province. The instruments used in this study (1) lesson plans of Teams Games Tournaments with Gamification (2) Gamification support programs (3) student journal or diary (4) group work behavior evaluation form (5) student's group work self-evaluation form and (6) the student's achievement

motivation check list. The data analyses were divided in two parts (1) the qualitative analysis as the Descriptive statistics are used to describe the basic features of the data in this study (2) the quantitative analysis was reported by arithmetic mean, percentage and standard deviation.

Findings of the study reveal the following : (1) The procedure of enhancing the students' group work behaviors through Teams Games Tournaments with Gamification learning activities assisting each other, respecting group work rules and the other team members' ideas, contributing useful ideas to the group and working cooperatively to achieve the goals (2) The Teams Games Tournaments with Gamification learning activities enhanced the following students' group work behaviors at the consistent level : expressing opinions, listening to others' opinions or comments and helping each other and (3) The students have high level of achievement motivation after were treated by using the combination of Teams Games Tournaments and Gamification technique

၈

keywords : Group work, Gamification, Achievement
motivation

ស្ន

_____ Major Advisor