

งานวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การใช้เกมนิทานเพื่อพัฒนานักเรียนที่ไม่เรียนคอมพิวเตอร์

ผู้วิจัย

ครูรณ์ชัย อรรถเกษม

ภาคเรียนที่ ๒/๒๕๔๗

.....ประธาน
(ภราดาจักรกรී อินธิเสน)

ประกาศคุณูปการ

วิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครอง และขอขอบคุณท่านอาจารย์ใหญ่ ภราดาจักรกรี อินธิเสน รองผู้อำนวยการโรงเรียน อัสสัมชัญระยองให้โอกาสในการทำวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้ ให้มีคุณประโยชน์แก่การพัฒนาเด็กให้มีความพร้อมในด้านต่าง ๆ ตรงตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในการจัดกิจกรรมเกมนิทานคอมพิวเตอร์ คุณค่าและประโยชน์ของงานวิจัยฉบับนี้ขอมอบเป็นวิทยาทานแก่ผู้ที่นำไปปฏิบัติกับเด็กที่มีปัญหาในการเรียนคอมพิวเตอร์ ให้มีพัฒนาการในการปรับพฤติกรรมในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีความสุข เพื่อเตรียมความพร้อมขั้นพื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้นสำหรับเด็กปฐมวัย

ศุภรณีย์ อรรถเกษม

ผู้วิจัย

โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง

ชื่อเรื่องวิจัย

การใช้เกมนิทานเพื่อพัฒนานักเรียนที่ไม่เรียนคอมพิวเตอร์

1. เด็กชายศุภกร ต่อโชค
2. เด็กชายศรัณย์ พาสนาโสภณ

ชื่อผู้วิจัย

ครูรมณี อรรถเกษม

ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

ครูปราณี เกตุแก้ว

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อปรับพฤติกรรมและพัฒนาเด็กวัย 4 - 6 ปี ให้ได้รับการฝึกปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้นโดยใช้กิจกรรมเกมนิทาน CAI ที่มีเนื้อหา นิทานสนุกสนานเป็นภาพการ์ตูนประกอบ จะส่งเสริมทักษะต่าง ๆ อย่างมากมาย ในแต่ละตัวละครของเรื่องเด็กจะรู้จักการดูและฟัง เพื่อปรับพฤติกรรมให้รู้จักการเรียนคอมพิวเตอร์ แผนการจัดประสบการณ์ประจำวันในการจัดกิจกรรมเกมนิทาน CAI ประกอบภาพการ์ตูนเป็นสื่อในการนำเข้าสู่บทเรียนในการเรียนรู้ของแต่ละกิจกรรม ที่จัดในกิจกรรมเสริมพิเศษ เพื่อปรับพฤติกรรมเด็กให้สนใจการเรียนคอมพิวเตอร์

ผลการวิจัยพบว่า เด็กชายศุภกร ต่อโชค เด็กชายศรัณย์ พาสนาโสภณ มีความพร้อมในการปฏิบัติตนที่จะร่วมกิจกรรมในการเรียนคอมพิวเตอร์เป็นอย่างดี

ชื่องานวิจัย

การใช้เกมนิทานเพื่อพัฒนานักเรียนที่ไม่เรียน Computer

ชื่อผู้วิจัย

ครูธรมณีย์

อรรณพเกษม

เค้าโครงการทำวิจัยในชั้นเรียน



มี



ไม่มี

ที่มาความสำคัญของการวิจัย



มี



ไม่มี

ออกแบบเก็บข้อมูล



มี



ไม่มี

เก็บข้อมูลเรียบร้อยแล้ว



มี



ไม่มี

แปลผล และอภิปรายผล



มี



ไม่มี

สรุปเป็นรูปเล่ม



มี



ไม่มี

ครูธรมณีย์ อรรณพเกษม

ผู้วิจัย

เรื่อง

การใช้เกมนิทานเพื่อพัฒนานักเรียนที่ไม่เรียนคอมพิวเตอร์

ความสำคัญและที่มา

ในการเสริมพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กวัย 4 - 6 ปี ในยุค 1 ในกิจกรรมพัฒนาการเด็กในด้านกล้ามเนื้อมัดใหญ่และมัดเล็กให้ประสานสัมพันธ์กัน เพื่อพัฒนาเด็กตามศักยภาพขั้นพื้นฐาน จึงจัดกิจกรรมเทคโนโลยีเข้ามาเสริมพัฒนาการขั้นพื้นฐานโดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เด็กได้เรียนรู้คอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานง่าย ๆ สนุกสนานในการปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่มร่วมกับเพื่อน โดยสลับสับเปลี่ยนกันสัมผัสจริงและมีเสียงประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้จากการปฏิบัติ จากการสังเกตพฤติกรรมการจัดกิจกรรมพบว่านักเรียนส่วนมากสนใจและปฏิบัติได้ดี ส่วนเด็กชายศุภกร ต่อโชค และเด็กชายศรัณย์ พาสนาโสภณ ยังขาดทักษะในการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเพื่อนทั้งที่ครูกระตุ้น โดยการชมหรือการช่วยเหลือแต่เด็กชายทั้งสองยังขาดทักษะในการปฏิบัติ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำเกมนิทานCAI เข้ามาปรับพฤติกรรมของเด็กทั้งสองเพื่อพัฒนาแก้ไขในขั้นพื้นฐานให้เด็กทั้งสองรู้จักการใช้เทคโนโลยีเบื้องต้นอย่างสนุกสนานสามารถปฏิบัติงานเป็นกลุ่มร่วมกับเพื่อน ๆ ได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อส่งเสริมให้ เด็กชายศุภกร ต่อโชค และเด็กชายศรัณย์ พาสนาโสภณ รักการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์
2. เพื่อเป็นพื้นฐานที่ดีในการเรียนคอมพิวเตอร์ในระดับชั้นสูงต่อไป

สมมุติฐานการวิจัย

การใช้โปรแกรมนิทาน CAI สำเร็จรูปจะทำให้เด็กนักเรียนมีพฤติกรรมที่ดีขึ้น

ประโยชน์การวิจัย

นักเรียนสนใจเรียนมากขึ้นและมีความสุขกับการเรียนคอมพิวเตอร์

ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง

เด็กชายศุภกร ต่อโชค นักเรียนอนุบาล 2/2

เด็กชายศรัณย์ พาสนาโสภณ นักเรียนอนุบาล 3/2

ปีการศึกษา 2547 ภาคเรียนที่ 2 เนื้อหาถ้ำม - ตอบจากภาพ เกม นิทาน และการปฏิบัติตามคำสั่ง

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น สังเกตพฤติกรรมและผลงานของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม

ตัวแปรตาม การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนที่ไม่ชอบเรียนคอมพิวเตอร์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีความสนใจกิจกรรมมากขึ้น สนุกสนานกับการเข้าร่วมกิจกรรม และรักการเรียนคอมพิวเตอร์มากขึ้นกว่าเดิม

นิยามศัพท์เฉพาะ

เกมสนิทาน CAI เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปมีภาพและเสียงเป็นการ์ตูนประกอบ

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

เกมนิทานเพื่อพัฒนานักเรียนที่ไม่เรียนคอมพิวเตอร์

เกมที่กฎและกติกาเริ่มก่อนอายุ 4 ขวบ ถึง 7 ขวบ และเกิดขึ้นส่วนใหญ่ในขั้นการคิดเป็นรูปธรรมเด็กเล็กสามารถเล่นเกมที่มีกฎกติกาง่าย ๆ ได้ กฎนั้นอาจจะเกิดขึ้นมาเองหรือถูกกำหนดขึ้นมาก่อน พี่อาเจ้ได้กล่าวถึงการเล่นเกมที่สืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน ว่าการเล่นเกมที่ต่าง ๆ โดยการใช้การเรียนแบบในการเล่นแต่ละเกมให้ความสนุกสนาน ลักษณะการเล่นของเด็กจะแตกต่างกันไปในแต่ละวัยบุคคลเวลา และความพอใจของเด็กได้แบ่งการเล่นออกเป็น 3 ประเภทตามลำดับพัฒนาการของเด็ก

1. การเล่นเพื่อฝึกฝน (Practice play) เป็นการเล่นของเด็กที่ใช้ประสาทสัมผัสโดยเล่นกับวัตถุและเป็นการค้นหาด้วยประสาทสัมผัสโดยการจับ หยิบ คลำ ฯลฯ
2. การเล่นสัญลักษณ์ (Symbol play) เป็นการเล่นโดยใช้ความคิดฝันของตนซึ่งอาจเรียกว่าเป็นการจินตนาการ สมมติสถานการณ์ขึ้นโดยใช้จินตนาการจากการดู การฟังตั้งแต่อายุ 2 - 8 ปี
3. การเล่นเกม (Game with play) เป็นการเล่นของเด็กวัยที่จะเริ่มใช้กฎเกณฑ์โดยเล่นกับผู้อื่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป เด็กจะรู้จักฟังและปฏิบัติตามกฎนั้น ๆ เป็นการพัฒนาทางสติปัญญา

ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำเกมและนิทานจากแผ่น CD มาปรับใช้กับเด็กวัย 4 - 6 ปี ในการเตรียมความพร้อมในการเรียนคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อปรับพฤติกรรมความสนใจ และพัฒนาในการเตรียมความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการเรียนคอมพิวเตอร์

การศึกษาเอกสารของนักวิชาการ จากการจัดเกมแต่ละประเภทมาจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของเด็กในการเตรียมความพร้อม เพื่อช่วยเหลือให้เด็กเกิดพฤติกรรมในการเรียนคอมพิวเตอร์อย่างสนุกสนานและมีความสุขที่ดีส่งผลต่อพัฒนาการขั้นพื้นฐานให้กับเด็กปฐมวัยในการเรียนคอมพิวเตอร์ในระดับขั้นต่อไป

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

- การกำหนดประชากร

- การนำนวัตกรรมมาใช้
- การสังเกต
- การจัดทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เด็กชายศุภกร ต่อโชค อนุบาล 2/2 และ เด็กชายศรัณย์ พาสนาโสภณ อนุบาล 3/2

แผนการจัดกิจกรรมในการจัด จำนวน 10 คาบ คาบละ 15 นาที พร้อมสังเกต การปรับพฤติกรรมในการเรียนคอมพิวเตอร์ของเด็กชายศุภกร ต่อโชค และ เด็กชายศรัณย์ พาสนาโสภณ ตามแบบสังเกตก่อนเรียนและหลังเรียน

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการปฏิบัติในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 ดำเนินการ 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 1 ครั้ง รวม 10 ครั้ง

ได้ใช้แบบสังเกตก่อนเรียนและหลังเรียน

ลำดับ	รายการ	ก่อนฝึก	หลังฝึก
เด็กชายศุภกร ต่อโชค	เข้าร่วมกิจกรรมการ เรียนไม่สนใจในการ เรียน	- พุดเล่นคนเดียว - เดินไปมา วิ่งไปมา - แปลงร่าง	ในการเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนการ สอนในครั้งนี้ทำให้เด็ก ชายศุภกร มียากรู้ อยากเห็นสนใจในการ เรียนดีขึ้น
เด็กชายศรัณย์ พาสนาโสภณ	เข้าร่วมกิจกรรมไม่สน ใจในการเรียนไม่เข้า ห้องเรียนบางทีก็ ร้องไห้	- นอนกลิ้งไปมา - ไม่สนใจว่าใครจะ ทำอะไรนอนเล่นคน เดียว	การเข้าร่วมกิจกรรมมี พฤติกรรมที่ดีขึ้นเข้า เรียนและสนใจอยาก ที่จะดูและเรียนดีขึ้น เป็นลำดับ

เครื่องมือประเมิน

ตารางการจัดกิจกรรม

แบบสังเกต

ตารางการจัดกิจกรรม

วัน เดือน ปี	เนื้อหากิจกรรม	หมายเหตุ
5 พ.ย. 47	ABC สู่บัณฑิตน้อย	
12 พ.ย. 47	สุดยอดไอคิว ก.ไก่	
19 พ.ย. 47	นิทานสุภาสิต "หญิงชานากับแม่ไก่"	
26 พ.ย. 47	นิทานสุภาสิต "หมู 3 ตัว"	
3 ธ.ค. 47	นิทานสุภาสิต "แม่ไก่ไขทองคำ"	
17 ธ.ค. 47	นิทานสุภาสิต "ลากับชานาโง"	
24 ธ.ค. 47	นิทานสุภาสิต "สุนัขจิ้งจอกกับราชสีห์"	
31 ธ.ค. 47	นิทานสุภาสิต "ม้ากับลา"	
7 ม.ค. 48	นิทานสุภาสิต "กวางกับบงุ่น"	
14 ม.ค. 48	นิทานสุภาสิต "เจ้าทิม กับ ยักษ์ใหญ่"	

แบบสังเกตก่อนเรียน

เด็กชายศุภกร ต่อโชค

ก่อนเล่นนิทาน	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง	หมายเหตุ
1. มีความพร้อมในการมาโรงเรียน อย่างมีความสุข			✓	ดี หมายถึง มีระเบียบวินัยรับผิดชอบ รู้จักกฎกติกาข้อตกลงได้
2. มีระเบียบวินัยในการเข้าร่วม กิจกรรม			✓	
3. ควบคุมตนเองในการเข้าร่วม กิจกรรมกับเพื่อน ๆ ได้			✓	ปานกลาง หมายถึง มีระเบียบวินัย รับผิดชอบเป็นบางครั้ง รู้จักกฎกติกา ข้อตกลงได้เป็นบางครั้ง
4. ตอบคำถามได้			✓	
5. ปฏิบัติตามข้อตกลงของห้อง เรียนได้			✓	
6. มีความสุขในการมาโรงเรียน			✓	ปรับปรุง หมายถึง ไม่รู้จักระเบียบวินัย ไม่รับผิดชอบ ทำตามกฎกติกา ข้อตกลงไม่ได้
7. อยู่ร่วมกับเพื่อนได้ทั้งในชั้น เรียนและนอกชั้นเรียน			✓	
8. กล้าแสดงออกที่จะร่วมกิจกรรม			✓	
รวม	0	0	8	
ค่าเฉลี่ยร้อยละ			100	

จากการจัดกิจกรรมภาคปฏิบัติด้วยการเล่นนิทานในการเรียนคอมพิวเตอร์ ปรากฏผลว่า
เด็กชายศุภกร ต่อโชค มีผลการประเมินอยู่ในเกณฑ์ปรับปรุงร้อยละ 100 ควรได้รับการ
พัฒนาอย่างต่อเนื่อง

แบบสังเกตก่อนเรียน

เด็กชายศรัณย์ พาสนาโสภณ

ก่อนเล่นนิทาน	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง	หมายเหตุ
1. มีความพร้อมในการมาโรงเรียน อย่างมีความสุข			✓	ดี หมายถึง มีระเบียบวินัยรับผิดชอบ รู้จักกฎกติกาข้อตกลงได้
2. มีระเบียบวินัยในการเข้าร่วม กิจกรรม			✓	
3. ควบคุมตนเองในการเข้าร่วม กิจกรรมกับเพื่อน ๆ ได้			✓	ปานกลาง หมายถึง มีระเบียบวินัย รับผิดชอบเป็นบางครั้ง รู้จักกฎกติกา ข้อตกลงได้เป็นบางครั้ง
4. ตอบคำถามได้			✓	
5. ปฏิบัติตามข้อตกลงของห้อง เรียนได้			✓	
6. มีความสุขในการมาเรียน			✓	ปรับปรุง หมายถึง ไม่รู้จักระเบียบวินัย ไม่รับผิดชอบ ทำตามกฎกติกา ข้อตกลงไม่ได้
7. อยู่ร่วมกับเพื่อนได้ทั้งในชั้น เรียนและนอกชั้นเรียน			✓	
8. กล้าแสดงออกที่จะรวมกิจกรรม			✓	
รวม	0	0	8	
ค่าเฉลี่ยร้อยละ			100	

จากการจัดกิจกรรมภาคปฏิบัติด้วยการเล่นนิทานในการเรียนคอมพิวเตอร์ ปรากฏผลว่า
เด็กชายศรัณย์ พาสนาโสภณ มีผลการประเมินอยู่ในเกณฑ์ปรับปรุงร้อยละ 100
ควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

แบบสังเกตหลังเรียน

เด็กชายศุภกร ต่อโชค

หลังเล่นิทาน	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง	หมายเหตุ
1. มีความพร้อมในการมาโรงเรียนอย่างมีความสุข	✓			ดี หมายถึง มีระเบียบวินัยรับผิดชอบ รู้จักกฎกติกาข้อตกลงได้
2. มีระเบียบวินัยในการเข้าร่วมกิจกรรม		✓		
3. ควบคุมตนเองในการเข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อน ๆ ได้	✓			ปานกลาง หมายถึง มีระเบียบวินัย รับผิดชอบเป็นบางครั้ง รู้จักกฎกติกา ข้อตกลงได้เป็นบางครั้ง
4. ตอบคำถามได้	✓			
5. ปฏิบัติตามข้อตกลงของห้องเรียนได้		✓		
6. มีความสุขในการมาเรียน	✓			ปรับปรุง หมายถึง ไม่รู้จักระเบียบวินัย ไม่รับผิดชอบ ทำตามกฎกติกา ข้อตกลงไม่ได้
7. อยู่ร่วมกับเพื่อนได้ทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน	✓			
8. กล้าแสดงออกที่จะรวมกิจกรรม	✓			
รวม	6	2	0	
ค่าเฉลี่ยร้อยละ	75.00	25.00		

หลังจากที่จัดกิจกรรมภาคปฏิบัติด้วยการเล่นิทานในการเรียนคอมพิวเตอร์จำนวน 10 ครั้ง โดยปฏิบัติแบบต่อเนื่องปรากฏว่า เด็กชายศุภกร ต่อโชค มีผลประเมินอยู่ในเกณฑ์ที่คิดเป็นร้อยละ 75.00 ผลการประเมินปานกลางคิดเป็นร้อยละ 25.00 มีผลการพัฒนาดีขึ้น

แบบสังเกตหลังเรียน

เด็กชายศรัณย์ พาสนาโสภณ

หลังเลิกเรียน	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง	หมายเหตุ
1. มีความพร้อมในการมาโรงเรียนอย่างมีความสุข	✓			ดี หมายถึง มีระเบียบวินัยรับผิดชอบ รู้จักกฎกติกาข้อตกลงได้
2. มีระเบียบวินัยในการเข้าร่วมกิจกรรม		✓		
3. ควบคุมตนเองในการเข้าร่วมกิจกรรมกับเพื่อน ๆ ได้	✓			ปานกลาง หมายถึง มีระเบียบวินัย รับผิดชอบเป็นบางครั้ง รู้จักกฎกติกา ข้อตกลงได้เป็นบางครั้ง
4. ตอบคำถามได้	✓			
5. ปฏิบัติตามข้อตกลงของห้องเรียนได้	✓			
6. มีความสุขในการมาเรียน	✓			ปรับปรุง หมายถึง ไม่รู้จักระเบียบวินัย ไม่รับผิดชอบ ทำตามกฎกติกา ข้อตกลงไม่ได้
7. อยู่ร่วมกับเพื่อนได้ทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน	✓			
8. กล้าแสดงออกที่จะร่วมกิจกรรม		✓		
รวม	6	2	0	
ค่าเฉลี่ยร้อยละ	75.00	25.00		

หลังจากที่จัดกิจกรรมภาคปฏิบัติด้วยการเล่นเกมในการเรียนคอมพิวเตอร์จำนวน 10 ครั้ง โดยปฏิบัติแบบต่อเนื่องปรากฏว่า เด็กชายศรัณย์ พาสนาโสภณ มีผลประเมินอยู่ในเกณฑ์ที่คิดเป็นร้อยละ 75.00 ผลการประเมินปานกลางคิดเป็นร้อยละ 25.00 มีผลการพัฒนาดีขึ้น

ภาคผนวก

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้ สำเร็จการลุล่วงได้ด้วยการสนับสนุนจากท่านผู้อำนวยการ ภารดา พิสูตร วาปีโส รองผู้อำนวยการภารดาจักรกริ อินธิเสน และความร่วมมือของนักเรียนทุกคนผู้วิจัยขอขอบพระคุณ และขอขอบคุณนักเรียนทุกคนไว้ ณ ที่นี้ด้วย

นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณ อาจารย์ที่ปรึกษา ครูปรานี เกตุแก้ว ตลอดจนผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้คำปรึกษา แนะนำ ตลอดเวลาของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

หากงานวิจัยฉบับนี้เกิดประโยชน์แก่ผู้สนใจผู้จัดทำขอขอบความดีและคุณประโยชน์ที่เกิดขึ้นแต่ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่าน

ครุฑมณีย์ อรรถเกษม