

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกม เพื่อฝึกทักษะ
การอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้เขียน นางศรีสกุล จิรัตน์สกุล

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีทางการศึกษา)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

อาจารย์ ดร.สุกัญญา นิমানันท์ ประธานกรรมการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์ กรรมการ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภท
เกม เพื่อฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสองแคววิทยาคม กิ่งอำเภอคอยหล่อ จังหวัดเชียงใหม่ ประจำปีการศึกษา
ที่ 2 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) บทเรียน
คอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกม 2) แบบทดสอบทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ 3) แบบสังเกต
พฤติกรรม ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าร้อยละและเขียนอธิบาย

ผลการวิจัยพบว่า

1. หลังจากการฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
ประเภทเกม นักเรียนร้อยละ 80 ได้คะแนนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้
คือ ร้อยละ 75

2. นักเรียนแสดงพฤติกรรมในขณะที่ฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษด้วยบทเรียน
คอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมทุกครั้ง คือ นักเรียนมีความสนใจ ตั้งใจฝึก และกระตือรือร้น
ที่จะทำการฝึกในครั้งต่อไป

Thesis Title Effects of Using Computer - Assisted Instructional Game to Practice English Reading Skill of Lower Secondary School Students

Author Mrs. Srisakul Jiraratsakul

Degree Master of Education (Educational Technology)

Thesis Advisory Committee

Lect. Dr. Sukanya Nimanandh

Chairperson

Asst.Prof.Pongsak Chaitip

Member

ABSTRACT

The purpose of this research were to study the effects of using computer - assisted instructional game to practice English reading skill of lower secondary school students . The subjects were 35 mathayom suksa 2 students in second semester of the 2004 academic year of Songkwaewittayakom school, Doilor district ,Chiangmai province.The instruments used in this research were 1) a computer-assisted instructional game 2) English reading test 3) behavior observation form. The data were analyzed using percentager.

The results were as follows:

1. It was found that after using computer – assisted instructional game to practice English reading skill , 80 percent of the students could score in English reading skill test higher than the set criterion of 75 percent.

2. The students ,while practicing by using computer – assisted instructional game each time ,expressed all learning behaviors which are paying interest,showing attention and being active to practice again.