

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาพฤติกรรมด้านสังคมของ
นักเรียนระดับชั้นปฐมวัย โรงเรียนเชียงใหม่คริสเตียน

ผู้เขียน นางสาวมัลลิกา พวงพล

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว)

คณะกรรมการที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ

อาจารย์ ดร.ดวงหทัย กาศวิบูลย์	ประธานกรรมการ
อาจารย์สามารถ ศรีจันทน์	กรรมการ

บทคัดย่อ

การค้นคว้าแบบอิสระครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลองมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนปฐมวัยก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษาและศึกษาผลการใช้เกมการศึกษาต่อพัฒนาการด้านพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนปฐมวัย โรงเรียนเชียงใหม่คริสเตียน อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2549 จำนวน 18 คน เข้าร่วมกิจกรรม 30 ครั้ง เป็นเวลา 6 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วยแผนประสพการณ์เกมการศึกษา 30 แผน เกมการศึกษา 30 เกม แบบทดสอบวัดพฤติกรรมด้านสังคม ด้านความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ แบบสังเกตพฤติกรรมด้านสังคม ด้านความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมด้านสังคม ความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ ของนักเรียนปฐมวัยหลังจากได้ทำกิจกรรมเกมการศึกษาสูงกว่าก่อน ได้ทำกิจกรรมเกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Independent Study Title Using Educational Games to Develop Social Behaviors of
Preschool Children in Chiang Mai Christian School

Author Miss Munlika Pokpon

Degree Master of Education (Educational Psychology and Guidance)

Independent Study Advisory Committee

Lect. Dr. Duanghathai Katwibun	Chairperson
Lect. Samart Srijurnnong	Member

ABSTRACT

This independent study was a one-group pretest-posttest experimental research. The purposes of this study were to compare social behaviors of preschool children before and after using educational games and to study the effect of using educational games on the preschool children social behaviors. The sample were of 18 preschool children who enrolled in 2006 academic year in Chiang Mai Christian School and participated in 30 sessions of the educational game activities for 6 weeks. The instrument used in this study were 30 lesson plans, 30 games, the test of social behaviors composing aspects of generosity, self-discipline, and responsibility. The data were analyzed in terms of mean and standard deviation, presented in form of table with description. The findings revealed that all of the three aspects of children social behaviors had increased after the students had engaged in the educational game activities at .01 level of statistical significance.