

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์

การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ชื่อผู้เขียน

นางสาวน้ำอ้อย ทวีการไถ

ปริญญา

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงหทัย กาศวิบูลย์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่ายจำนวน 1 จำนวน 44 คน โดยดำเนินการตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 12 แผน สัปดาห์ละ 1 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง ระยะเวลาในการดำเนินการทดลองในระหว่าง เดือนธันวาคม 2554 ถึงกุมภาพันธ์ 2555 ข้อมูลที่ได้จากแบบวัดทักษะทางสังคมของนักเรียน ผู้วิจัยจะใช้สถิติ t - test เพื่อทำการเปรียบเทียบทักษะทางสังคมก่อนและหลังการจัดกิจกรรม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะทางสังคมโดยรวม โดยหลังการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

Thesis Title	Using Role Play to Develop Social Skills of Mathayom Suksa 2 Students, Chiangmai University Demonstration School
Author	Miss. Num – Ouy Taweekantai
Degree	Master of Education (Educational Psychology and Guidance)
Thesis Advisor	Asst. Prof. Dr. Duanghathai Katwibun

Abstract

The purpose of this research was to study the results of using role play to the development of social skills of Mathayom Suksa 2 students in Chiangmai University Demonstration School.

The population for the research included Mathayom Suksa 2 students at Chiangmai University Demonstration School. The participants were 44 students, which were simple randomly selected.

The activities were organized into 12 lesson plans each of which took one hour per week.

The research was conducted during December 2011 to February 2012. The data collected were analyzed by using t - test to compare the participants' social skills before and after the activities.

The findings revealed that students had higher overall social skills after engaging in the role - play activities at 0.05 level of statistical significance.