

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาเกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพ กรณีศึกษา : นักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
ผู้ศึกษาค้นคว้า ที่ปรึกษา	จงกลณี ตันตระกูล, ชุตติพงษ์ เทพอินทร์, เพ็ญนุมาส คำปิ่นคำ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รุจโรจน์ แก้วอุไร
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา แขนงวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2552
คำสำคัญ	เกมการสอน การใช้กล้องถ่ายภาพ

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) สร้างและประเมินคุณภาพเกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมการสอน และ 3) ศึกษาความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยเกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนออกแบบและสื่อ จำนวน 6 คน และนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ชั้นปีที่ 4 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเทคโนโลยีการถ่ายภาพ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 40 คน ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) การดำเนินการวิจัย ใช้เวลาในการทดลอง 4 คาบ คาบละ 50 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ เกมการสอนเรื่องการใช้กล้องถ่ายภาพ แบบประเมินคุณภาพเกมการสอนด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบและสื่อ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน และแบบสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการเรียนด้วยเกม การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติใช้ ค่าเฉลี่ย (Mean : \bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) และค่าทดสอบที (t-test) จากการศึกษพบว่า เกมการสอนที่สร้างขึ้นมีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.92$, S.D. = 0.14) ด้านสื่ออยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.26) มีความสอดคล้องสูงเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมการสอนพบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการเรียนด้วยเกมการสอน พบว่ามีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.38)

Title	The Development of Teaching Game on Camera Using A Case Study : Computer Education Faculty of Education Uttaradit Rajabhat University.
Authors	Jongkonnee Tuntrakul, Chutipong Thap-in, Pennumas Kumpinkum
Advisor	Asst. Prof. Rujroad Kaewurai, Ed.D.
Academic Paper	Independent Study M.Ed.Educational Technology and Communications (Computer Education), Naresuan University, 2008
Keywords	Teaching Game , Camera Using

Abstract

The propose of this experimental research and evaluate the quality of teaching game on camera using. The pretest and posttest were apply on using teaching game to compare the learning result and find out the students opinion of teaching game on camera using. The sample groups were 6 experts on content and media designers together with 40 fourth year students, majoring computer education, who registered for camera technology course in the 2nd semester academic year of 2551. The purposive sampling was applied to get those sample groups. Time spent for the experiment was 4 periods, 50 minutes for each period. The research tools were teaching game on camera using, evaluation form for content and media design, pre test and post test for students opinion survey form. The collected data were analyzed using mean (\bar{X}), Standard Deviation (S.D.) and t - test. The study revealed that the teaching game on content was in good level (\bar{X} =3.92, S.D.=0.14) ; on media was also in good level (\bar{X} =4.40 , S.D.=0.26). They were in high accordance to the set criterion. The comparison on learning result indicated that the average post test scores was higher than the average

pretest scores with statistical significant at .05 finally the students opinion on teaching using teaching game was in high level ($\bar{X} = 4.17$, S.D.= 0.38)