

ชื่องานวิจัย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ Scratch ใน
การจัดการเรียนการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดรังสิต ภาคเรียนที่ 1
ปีการศึกษา 2563

ชื่อผู้วิจัย นายณัฐพล อัมพันแสง

บทคัดย่อ

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ Scratch ในการจัดการเรียนการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดรังสิต มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ Scratch ในการจัดการเรียนการสอน กลุ่มประชากรที่ใช้ศึกษาได้แก่นักเรียนที่ศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 2 ห้องเรียน โดยใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการเลือกอย่างเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) และได้กลุ่มตัวอย่าง 1 ห้องเรียน จำนวน 34 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าความเบี่ยงเบนคะแนน (S.D.) การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ E1/ E2 ตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80 / 80 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ Scratch และสถิติการทดสอบสมมติฐาน (T-test for dependent sample)

ผลการศึกษาพบว่า

1. การหาประสิทธิภาพจากการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ Scratch ในการจัดการเรียนการสอนเรื่องนิทานราชสีห์กับหนู ในการจัดการสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดรังสิต มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.44/88.85 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80 2. การหาค่าดัชนีประสิทธิผลของการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ Scratch ในการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 3.62 และหลังการเรียน 8.69 แสดงถึงนักเรียนได้รับความรู้ มีการพัฒนาตนเองเพิ่มขึ้น เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ .05

3. ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจ ในการใช้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ Scratch ในการจัดการเรียนการสอนนิทานเรื่องราชสีห์กับหนู ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การใช้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ Scratch ได้ฝึกฝนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง การใช้เมนูหรือเครื่องมือของโปรแกรมฯ ใช้งานง่าย บรรยากาศในห้องเรียนมีความสุข สนุกสนาน สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ดีเพราะการทำงานเป็นลำดับขั้นตอน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด = 4.827 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความสามารถในการใช้โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ Scratch = 0.365

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน , โปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ Scratch , นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6