

| | |
|--------------|--|
| ชื่อเรื่อง | รายงานผลการพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรม Scratch ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 5 เด่นห้า |
| ชื่อผู้ศึกษา | นางสาวสุภารัตน์ วงศ์ยศ |
| กลุ่มสาระ | การงานอาชีพและเทคโนโลยี |
| หน่วยงาน | โรงเรียนเทศบาล 5 เด่นห้า สังกัดเทศบาลนครเชียงราย |
| ปีที่เผยแพร่ | 2556 |

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรม Scratch ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 5 เด่นห้า ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น ที่เรียนโดยใช้บทเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรม Scratch ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 5 เด่นห้า กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้บทเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรม Scratch ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 5 เด่นห้า

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนเทศบาล 5 เด่นห้า จำนวน 40 คน โดยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ บทเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรม Scratch จำนวน 10 บทเรียน ใบงานในแต่ละบทเรียนและแบบทดสอบท้ายบทเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 40 ข้อ มีอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.34 - 0.86 ความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.45 - 0.73 มีความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.94 และแบบสอบถามความพึงพอใจจำนวน 1 ฉบับ

ผลการศึกษาพบว่าบทเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรม Scratch ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.56/83.13 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนไม่น้อยกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 5 เด่นห้า ที่มีต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรม Scratch มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปได้ว่า บทเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง การเขียนโปรแกรม Scratch ที่ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าและพัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้