

ชื่อเรื่อง	รายงานการใช้แบบฝึกทักษะโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ประถมศึกษาปีที่ 3
ผู้ศึกษา	นางสาวจุฑาวรรณ หันทะยุง
ปีการศึกษา	2559

บทคัดย่อ

การศึกษาในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพ 80/80 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์โดยการใช้แบบฝึกทักษะโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ก่อนและหลังเรียนโดยแบบทดสอบ เพื่อประเมินคุณภาพแบบฝึกทักษะโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) โดยผู้เชี่ยวชาญ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนอนุบาล คลองหาด จำนวน 21 คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผนรวมเวลาที่ใช้ในการทดลอง 15 ชั่วโมง 2) แบบฝึกทักษะโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 3) ใบงานวิชาคอมพิวเตอร์ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนจากแบบฝึกทักษะโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) 5) แบบประเมินคุณภาพแบบฝึกทักษะโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) 6) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนแบบฝึกทักษะโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ผู้ศึกษาได้รวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง และสถิติที่ใช้ ในการศึกษา ได้แก่ 1) ประสิทธิภาพของเครื่องมือ (IOC : Index of Congruence) 2) ประสิทธิภาพนวัตกรรม (E_1/E_2) 3) ค่าร้อยละ 4) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการศึกษาพบว่า แบบฝึกทักษะโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) คะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน (E_1) และแบบทดสอบหลังเรียน (E_2) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 22.24/40.24 มีประสิทธิภาพเฉลี่ยร้อยละ 88.95/80.44 จึงสรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80 และมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถนำไปใช้กับนักเรียนได้ การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดย ใช้แบบฝึกทักษะโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ผลปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 การประเมินคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน มีค่าเฉลี่ย 4.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.24 อยู่ในระดับคุณภาพ ดีมาก การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกทักษะโปรแกรมเพ้นท์ (Paint) ผลปรากฏว่าความพึงพอใจ มีค่าเฉลี่ย 4.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.27 มีระดับความพึงพอใจระดับ มากที่สุด