ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการออกแบบเทคโนโลยีและวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โดยใช้โปรแกรม Scratch เป็นเครื่องมือในการสอน

ชื่อผู้วิจัย : นางสาววันเพ็ญ แซ่ลี้

ปีการศึกษา : 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการออกแบบเทคโนโลยีและวิทยาการคำนวณ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โดยใช้โปรแกรม Scratch เป็นเครื่องมือในการสอน โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 44 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีสอนโดยใช้โปรแกรม Scratch เป็นเครื่องมือในการสอน (2) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนวิชาการออกแบบเทคโนโลยีและวิทยาการคำนวณ

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัย จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ในรายวิชาการออกแบบเทคโนโลยีและวิทยาการคำนวณ โดยใช้โปรแกรม Scratch เป็นเครื่องมือในการสอน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้โปรแกรม Scratch จากการวิเคราะห์คะแนนก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) ของนักเรียนจำนวน 44 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงขึ้นทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 แสดงให้เห็นว่าการใช้โปรแกรม Scratch ในการเรียนการสอนช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้น