

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 ผ่านการฝึกสร้างแอปพลิเคชัน
เกมอย่างง่ายด้วย Thunkable
ชื่อผู้วิจัย : นางสาวสุจิรา สวัสดิ์รักษ์
ปีการศึกษา : 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 ผ่านการฝึกสร้างแอปพลิเคชันเกมอย่างง่ายด้วย Thunkable โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 55 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีการสอนผ่านการฝึกสร้างแอปพลิเคชันเกมอย่างง่ายด้วย Thunkable (2) แบบทดสอบทักษะการแก้ปัญหาก่อนเรียนและหลังเรียน

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัย จากการศึกษากลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 55 คน คะแนนแบบทดสอบก่อนและหลังการเรียนรู้แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในด้านการวิเคราะห์ปัญหาและการคิดหาแนวทางแก้ไข ความสามารถในการสร้างแอปพลิเคชันเกมด้วย Thunkable นักเรียนสามารถออกแบบและพัฒนาเกมอย่างง่ายได้สำเร็จ เช่น เกมตอบคำถาม (Quiz Game) หรือเกมที่ใช้กฎพื้นฐานในการตัดสินใจ (Decision-Making Games) พบว่านักเรียนส่วนใหญ่สามารถใช้งาน Thunkable ได้อย่างคล่องแคล่วหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม