

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาการคำนวณเรื่องการใช้โปรแกรม Scratch โดยใช้การเรียนรู้ผ่านเกมแอปพลิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อผู้วิจัย : นางสาววรารณณ์ ฉ่ำมาก

ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาการคำนวณเรื่องการใช้โปรแกรม Scratch ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การเรียนรู้ผ่านเกมแอปพลิเคชัน โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/4 จำนวน 55 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) วิธีสอนโดยใช้การเรียนรู้ผ่านเกมแอปพลิเคชัน (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาการคำนวณเรื่องการใช้โปรแกรม Scratch

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีผลคะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียนทุกคน และคะแนนทดสอบหลังเรียนผ่านร้อยละ 60 ของคะแนนเต็มทุกคนคิดเป็นร้อยละ 100 และผู้วิจัยพบว่านักเรียนยังมีการพัฒนาความรู้ในทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ จากการเรียนเรื่องความปลอดภัยทางเทคโนโลยีดีขึ้นตามลำดับและยังสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และช่วยเหลือผู้อื่นได้ดีขึ้นอีกด้วย