

ชื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ การพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์กลุ่มสาระการเรียนรู้
การทำงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่องการสร้างและตกแต่งตัวอักษร
ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 1

ผู้ศึกษา นางชลลดา จารุภา รหัสนักศึกษา 2532700750

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)

อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร. วาสนา ทวีกุลทรัพย์ ปีการศึกษา 2554

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ(1) พัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์กลุ่ม
สาระการเรียนรู้การทำงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างและตกแต่งตัวอักษรด้วยโปรแกรม
คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80
(2)ศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ และ
(3)ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเขาวัง(แสง ช่วงสุวนิช)
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 41 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
ประกอบด้วย (1) ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์กลุ่มสาระการเรียนรู้การทำงานอาชีพและ
เทคโนโลยี เรื่องการสร้างและตกแต่งตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จำนวน 1 หน่วย
ประสบการณ์ คือ หน่วยประสบการณ์ที่ 11 การสร้างตัวอักษรแบบลายไม้และแบบดอกไม้ด้วย
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (2) แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์แบบ
คู่ขนาน และ (3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อคุณภาพของชุดการสอนแบบอิง
ประสบการณ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 การทดสอบค่าที่
ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า (1) ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ที่ผลิตขึ้นมีประสิทธิภาพ
 E_1/E_2 เท่ากับ 81.30 / 80.00เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 (2) นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิง
ประสบการณ์มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ
(3)นักเรียนมีความคิดเห็นต่อคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ในระดับเหมาะสมมาก

คำสำคัญ ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ การสร้างและตกแต่งตัวอักษรด้วยโปรแกรม
คอมพิวเตอร์ ประถมศึกษา

Independent Study title: Development of Experience-Based Instructional Packages in the Career and Technology Learning Area on Creating and Finishing Alphabets with a Computer Program for Prathom Suksa VI Students in Ratchaburi Primary Education Service Area 1

Author: Mrs. Chonlada Jarupa; **ID:** 2532700750;

Degree: Master of Education (Educational Technology and Communications);

Independent Study advisor: Dr. Wasana Taweekulasap, Associate Professor;

Academic year: 2011

Abstract

The objectives of this research were (1) to develop experience-based instructional packages in the Career and Technology Learning Area on Creating and Finishing Alphabets with a Computer Program for PrathomSuksa VI students based on the 80/80 efficiency criterion; (2) to study the learning progress of the students who learned from the experience-based instructional package; and (3) to study opinions of the students who learned from the experience-based instructional package.

The research sample consisted of 41 PrathomSuksa VI students of WatKhao Wang (SaengChuangsuwanit) School in the first semester of the 2011 academic year, obtained by cluster sampling. The employed research instruments comprised (1) experience-based instructional packages in the Career and Technology Learning Area on Creating and Finishing Alphabets with a Computer Program, consisting of one experience unit, namely, Unit 11: Creating Wood Design and Flower Design Alphabets with the Computer Program; (2) two parallel forms of an achievement test for pre-testing and post-testing; and (3) a questionnaire on student's opinions toward the quality of the experience-based instructional packages. Statistics employed for data analysis were the E_1/E_2 efficiency index, t-test, mean, and standard deviation.

Research findings showed that (1) the developed experience-based instructional packages were efficient at 81.30/80.00, thus meeting the 80/80 efficiency criterion; (2) students who learned from the experience-based instructional package achieved learning progress significantly at the .05 level; and (3) the students had opinions that quality of the experience-based instructional packages were at the highly appropriate level.

Keywords: Experience-based instructional package, Creating and Finishing Alphabets with a Computer Program, Prathom Suksa