

ชื่อเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Scratch เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาแบบวนรอบ
ของผู้เรียนรายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1

ชื่อผู้วิจัย นายธนศ ยืนสุข

ปี พ.ศ. 2554

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเรื่อง การแก้ปัญหาขั้นตอนวิธีแบบวนรอบ รายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 โดยใช้โปรแกรม Scratch 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง การแก้ปัญหาขั้นตอนวิธีแบบวนรอบ รายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 โดยใช้โปรแกรม Scratch กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นปีที่ 1 จำนวน 40 คน ในภาคเรียนที่ 1/2554 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ สถิติ t-test (One-Group) และ t-test (Dependent Samples)

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผู้เรียนที่เรียน เรื่องการแก้ปัญหาขั้นตอนวิธีแบบวนรอบ รายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 โดยใช้โปรแกรม Scratch เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาแบบวนรอบ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผู้เรียนมีความพึงพอใจในทุก ๆ ด้านในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในช่วง 3.93-4.88 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.11-0.35 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.21

ดร.เจษฎา นิลนวล (ผู้อำนวยการ)

สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
รับรับ.....
วันลงทะเบียน..... 5.6 ก.พ. 2556
เลขทะเบียน..... ๒๑, 213217
เลขเรียกหนังสือ..... ๐๐5.133 ๘1550

2554