

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ในวิชาวิทยาการคำนวณ โดยใช้เกม Scratch ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวนพสร อุแก้ว

กลุ่มสาระฯ : วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ภาคเรียน ปีการศึกษา : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้เป็นการ วิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 ในวิชาวิทยาการคำนวณ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โดยใช้เกม Scratch

วัตถุประสงค์

เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 ในวิชาวิทยาการคำนวณ โดยใช้เกม Scratch ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 โรงเรียนปราจีนกัลยาณี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 45 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้เวลาเรียน 1 คาบ ต่อสัปดาห์ เป็นเวลา 4 สัปดาห์
2. แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน แบบเลือกตอบจำนวน 20 ข้อ
3. แบบทดสอบย่อยแบบเลือกตอบในแต่ละหัวข้อ
4. แบบประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียน
5. การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ
6. แบบประเมินตนเองและเพื่อนในกลุ่มในการทำงานเป็นกลุ่ม

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/8 มีคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 40.12 และ 80.25 ตามลำดับ ซึ่งนักเรียนทุกคนสามารถทำคะแนนทดสอบหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 ขึ้นไปแสดงว่านักเรียนมีการพัฒนาความสามารถทางด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ เพิ่มขึ้นจากการเรียนโดยใช้เกม Scratch ในวิชาวิทยาการคำนวณ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564