

วิจัยเรื่อง

เทคนิคการสร้างนิทานด้วยโปรแกรม Scratch 3.0

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนอนุบาลเชียงราย ปีการศึกษา 2563



โดย

นางรินวาลักษณ์ ชิตติวง

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนอนุบาลเชียงราย

ชื่อวิจัย เทคนิคการสร้างนิทานด้วยโปรแกรม Scratch 3.0 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลเชียงราย ปีการศึกษา 2563

หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทกับชีวิตประจำวันและกลายเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตมนุษย์มากขึ้นคอมพิวเตอร์จึงมีบทบาทในทุกวงการทุกสาขาอาชีพซึ่งพบได้ว่าองค์กร หน่วยงาน บริษัท หรือสถานศึกษาต่างก็ได้พัฒนาทักษะในการเขียนโปรแกรมเพื่อพัฒนาและปรับปรุง โปรแกรมที่มีอยู่ให้ทันสมัย และดีขึ้นโปรแกรม Scratch 3.0 เป็นโปรแกรมภาษาที่สามารถสร้างชิ้นงาน ได้อย่างง่าย เช่นนิทานที่สามารถโต้ตอบกับผู้อ่านได้ ภาพเคลื่อนไหวโปรแกรมพื้นฐานและเกม ทำให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ หลักการและแนวคิด การโปรแกรมไปพร้อม ๆ กับการคิดอย่างสร้างสรรค์มีเหตุผลและเป็นระบบ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นความสำคัญในการเสริมสร้างเทคนิคการสร้างนิทานด้วยโปรแกรม Scratch 3.0 เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้สร้างนิทาน และยังสามารถถ่ายทอดให้กัน ผู้สนใจต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนเข้าใจหลักการการทำงานของโปรแกรมScratch 3.0 เบื้องต้น
2. ผู้เรียนเข้าใจการทำงานของชุดคำสั่งต่างโปรแกรมๆ ใน Scratch 3.0 ได้
3. ผู้เรียนสามารถสร้างนิทานจากโปรแกรม Scratch 3.0 ได้

เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

1. ผู้เรียนเข้าร่วมเรียนเทคนิคการสร้างนิทานด้วยโปรแกรม Scratch 3.0 ร้อยละ 80 ของจำนวนผู้เรียนทั้งหมด

เชิงคุณภาพ

1. ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการเกมด้วยโปรแกรม Scratch 3.0 อยู่ในระดับดี ขึ้นไป ร้อยละ 80 ของจำนวนผู้เรียนทั้งหมด
2. ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของโครงการอยู่ในระดับดีขึ้นไป

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการการทำงานของโปรแกรม Scratch 3.0 ได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนสามารถอธิบายการทำงานของชุดคำสั่งต่าง ๆ ในโปรแกรม Scratch 3.0 ได้อย่างถูกต้อง
3. ผู้เรียนสามารถสร้างนิทานจากโปรแกรม Scratch 3.0 ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม

วิธีดำเนินการ

ขั้นตอนที่ 1 ชั้นเตรียมการ

1. รวบรวมข้อมูลและจัดทำโครงการ
2. ปรึกษาอาจารย์ของรายวิชาที่จัดทำโครงการ
3. วางแผนกำหนดกิจกรรมและเวลาที่ทำโครงการ
4. เตรียมสื่อประกอบการสอน

ขั้นตอนที่ 2 ชั้นปฏิบัติงาน/ดำเนินการ

1. ผู้สอนบรรยายประกอบการสาธิต เทคนิคการสร้างนิทาน
2. ผู้เรียนปฏิบัติตามการสาธิต
3. ผู้สอนตอบข้อสงสัยที่ผู้เรียนซักถาม

ขั้นตอนที่ 3 ชั้นประเมินผล

1. ติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียน
2. ประเมินผลงานที่มอบหมาย
3. สสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่เข้าอบรม

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผล

1. บันทึกและสรุปความพึงพอใจของผู้เรียน
2. เขียนรายงานโครงการทางวิชาการ

ระยะเวลาดำเนินการ

การดำเนินงานตามโครงการใช้ระยะเวลา 6 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 3 สิงหาคม 2563 ถึง 14 กันยายน 2563 มีตารางการดำเนินงานดังนี้

รายการ	สิงหาคม				กันยายน			
1. ชั้นเตรียมการ								
2. ชั้นดำเนินการ								
3. ชั้นติดตามประเมินผล								
4. สรุปผล								

หมายเหตุ กิจกรรมอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามวันและเวลาตามความเหมาะสม

ค่าใช้จ่าย

ไม่มีค่าใช้จ่าย

ตัวชี้วัดความสำเร็จ

ตัวชี้วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือที่ใช้วัด
ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลเชียงราย เข้าร่วมโครงการ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	จำนวนร้อยละของนักเรียนเข้าร่วมโครงการ	แบบลงชื่อ
ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลเชียงราย มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนิทานจากโปรแกรม Scratch 3.0 อยู่ในระดับดีขึ้นไป	มาตรฐานของผลงานและการนำเสนอผลงาน	แบบประเมิน

สถานที่ดำเนินการ

ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 1 โรงเรียนอนุบาลเชียงราย (พื้นที่ในเมือง)

สรุปผลการดำเนินงานวิจัย

จากข้อมูลพบว่า ผู้เข้าร่วมวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลเชียงราย ปีการศึกษา 2563 (ห้องเรียนพิเศษ) จำนวน 112 คน ซึ่งมีนักเรียนเข้าร่วมวิจัยทั้งหมด 100 %

ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนิทาน โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในโปรแกรม Scratch 3.0 ได้อย่างถูกต้องด้วยวิธีการสอบแบบบรรยายประกอบการสาธิต ให้ผู้เรียนได้ดูเป็นตัวอย่างก่อน หลังจากนั้นจะเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ซึ่งจะพบว่าผู้เรียนจำนวนร้อยละ 68 มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนิทานจากโปรแกรม Scratch 3.0 ได้ อยู่ในระดับดีมาก และผู้เรียนจำนวนร้อยละ 42 อยู่ในระดับดี ซึ่งได้ตรงตามเป้าหมายของการวิจัย ส่งผลให้วิจัยในครั้งนี้สำเร็จและเกิดผลสัมฤทธิ์ในการเรียน

แบบประเมินความพึงพอใจ

การฝึกอบรมเทคนิคการสร้างเกมส์ด้วยโปรแกรม Scratch 3.0

คำชี้แจง : แบบประเมินความพึงพอใจฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อให้ทราบถึงความพึงพอใจที่มีต่อการฝึกอบรมแบบประเมินความพึงพอใจฉบับนี้มี 2 ตอน โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่กำหนดให้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ

ชาย หญิง

2. อายุ

8 ปี 9 ปี 10 ปี

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับสาระในกิจกรรม

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ดังนี้ 5=มากที่สุด 4= มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

หัวข้อการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. การถ่ายทอดความรู้ของวิทยากร					
2. สถานที่สะอาดและมีความเหมาะสม					
3. ความพร้อมของอุปกรณ์					
4. ความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม					
5. ความเหมาะสมของเอกสารประกอบการอบรม					
6. การตอบข้อซักถามตรงประเด็นเข้าใจ					
7. ได้รับความรู้ในการสร้างนิทานจากโปรแกรม Scratch 3.0					
8. หลังการอบรม สามารถสร้างนิทานจากโปรแกรม Scratch 3.0					
9. สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในอนาคต					
10. ภาพโดยรวมของการจัดอบรมในครั้งนี้					

ข้อเสนอแนะ

.....
.....