

ชื่อเรื่อง รายงานการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างเกมด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านในเมือง อำเภอฟิชัย จังหวัดอุดรดิตถ์

ผู้รายงาน นางสาวนิตยา อินชาญ
ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านในเมือง อำเภอฟิชัย จังหวัดอุดรดิตถ์

ปีการศึกษา 2557

บทคัดย่อ

รายงานการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างเกมด้วยโปรแกรม Microsoft Excel 2010 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านในเมือง อำเภอฟิชัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรดิตถ์ เขต 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างเกมด้วย โปรแกรม Microsoft Excel 2010 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนจากการใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างเกมด้วย โปรแกรม Microsoft Excel 2010 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างเกมด้วย โปรแกรม Microsoft Excel 2010 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 ของโรงเรียนบ้านในเมือง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรดิตถ์ เขต 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวนนักเรียน 35 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างเกมด้วย โปรแกรม Microsoft Excel 2010 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้รายงานสร้างขึ้น จำนวน 8 เล่ม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนและหลังการใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างเกมด้วย โปรแกรม Microsoft Excel 2010 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างเกมด้วย โปรแกรม Microsoft Excel 2010 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการพัฒนา พบว่า บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างเกมด้วย โปรแกรม Microsoft Excel 2010 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.40/83.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างเกมด้วย โปรแกรม Microsoft Excel 2010 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนมีความพึงพอใจ ต่อบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง การสร้างเกมด้วย โปรแกรม Microsoft Excel 2010 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 4.55 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.57